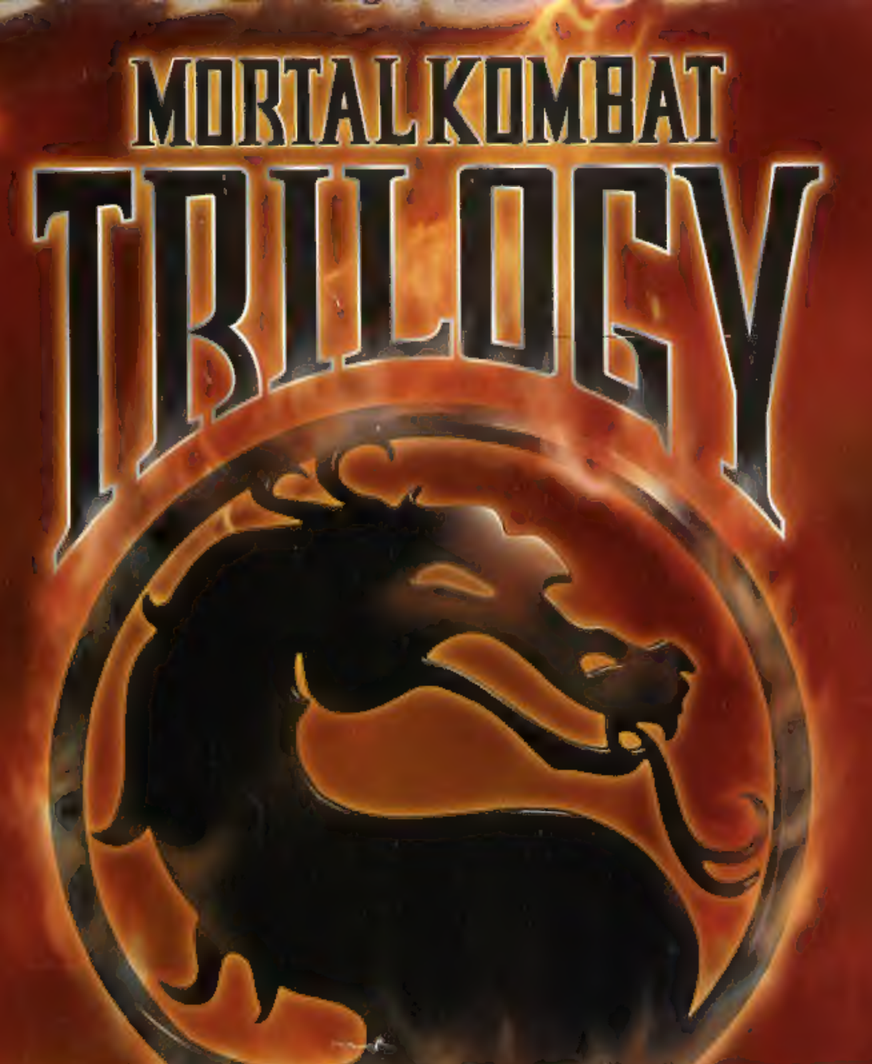


35F DE REDUCTION
sur DESTRUCTION
DERBY 2 et
VIRTUA COP 2
le mag des consoles
Joypad
N° 61 • 32 FRANCS
FEVRIER 1997
Final Fantasy VII
LE TEST !
Tobal 2
Toriyama remet ça !
Bio Hazard 2
Legacy of Kain
DU SANG SUR LES MAINS
Tekken 3
Street Fighter 3
Virtua Fighter 3
La guerre des 3 aura bien lieu !
Turok 64
La chasse est ouverte !
T 4161 - 61 - 32,00 F
JOYPAD N°61 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,95 $ • PORTUGAL CONT 1000 ESC • ANTILLES-REUNION-GUYANE 45 F


MORTAL KOMBAT
TRILOGY


34 PERSONNAGES À DÉFIER


Williams
Williams Entertainment Inc.


CD-ROM PC


PlayStation


TM

courrier

Il fait froid.
La terre entière l'aura remarqué. Voilà sans doute pourquoi vous avez été si nombreux à nous écrire. Lorsqu'il fait froid, on sort moins et quand on sort moins, comme on s'ennuie quelque chose de solide, on écrit à ses potes ! Logique ! Cela dit, certains d'entre vous on du conserver leurs moufles pour écrire car il nous a fallu deux bonnes heures pour déchiffrer deux missives particulièrement complexes au niveau de l'écriture. Mais bon, l'essentiel, c'est d'avoir de vos nouvelles, d'ailleurs, on commençait à s'inquiéter. C'est vrai, pas une carte, pas un coup de fil... On se fait du mauvais sang à la longue... Surtout qu'il fait froid alors ça glisse sur les routes et on ne sait jamais ce qui peut arriver. Alors, voilà, ça nous fait plaisir d'avoir de vos nouvelles.
Et vive Bernard Menez !

Sayonara Joypad !

Déjà ça commence mal, vieux, car Sayonara signifie "au revoir". A moins que tu ne sois le fils caché de Giscard...

J'ai absolument besoin qu'on me réponde (tu sais, ce sont ces questions vitales qui empêchent de dormir, manger...)

1- Que penses-tu de la Saturn ? Va-t-elle couler avec l'arrivée de la N64 et de son DD64 ? Une console inférieure se démode forcément face à une console supérieure, technologiquement parlant. C'est la loi de l'évolution. Cela dit, la technique n'est pas tout dans un jeu, et Sega se pose là pour faire de bons jeux. Maintenant, on ne peut pas vraiment dire que la Saturn va couler. De plus le parc installé garantit la continuité de la machine. De toutes façons, d'autres bons jeux arriveront d'ici-là sur la Saturn, t'en fais pas pour elle !

2- En allant acheter Sega Rally Championship, qu'est-ce que j'ai vu ? Virtua Fighter 2 sur Megadrive ? Kézako ? Pour Noël, Sega n'a pas voulu laisser les possesseurs de Megadrive sans jeux, et leur a donc sorti une version en 2D du grand remix d'arcade. On peut passer à côté, cela dit...

3- Je me suis éclaté sur Sega Rally et VF2, que me conseilles-tu à présent? Ben...Virtual On, Dark Savior, Street Fighter Zero 2, Exhumed, Tomb Raider, tous de très bons jeux.

4- Attention ! Mr Zlu et compagnie vont bientôt devenir des phénomènes de société ! Joypad devrait sortir des gobelets, des stylos et des cahiers à leur effigie (ou alors des Joy$). On y pense et le créateur de Mr Zlu pense déjà à déposer le nom à la Sacem, afin de faire des disques, un serveur Minitel et des pin's... Mais bon... Il va maintenant falloir trouver une tête à Mr Zlu.

5- Les astuces devraient être mieux classées, je m'y suis pas retrouvé le mois dernier. Ah? Ben, euh... C'est pas de chance, ça arrive. Ce mois-ci d'ailleurs les astuces sont classées par console. Magique !

Salut à Joypad et bon rétablissement à Stéphane Hébert alias Fishbone !

Ça, c'est sympa. Il va beaucoup mieux, du coup.

Jean-Baptiste Brutelle

Première lettre

C'est ma première lettre (mais en fait tu t'en fiches). Je possède une PlayStation et chaque mois, j'achète Joypad : tout va bien dans le meilleur des mondes. D'ailleurs, le n° 60 est intéressant, comme tous les autres. Par contre, il est regrettable que dans les tests imports, vous ayez remplacé les notes fun par des graphiques pas terribles et très peu précis (on voit quand même la différence entre un Cruis'n USA et Samurai 4) mais franchement, je trouve que c'est dommage. C'est dommage, mais c'est comme ça. Vous nous avez beaucoup écrit pour nous dire que vous n'aimiez pas les notes sur 5 parce qu'elles ne détaillaient pas assez les points forts du jeu. Et maintenant qu'on les a changées, vous voulez un retour en arrière ! Bon sang, le pauvre M. Chirac, c'est dur, la démocratie, on le comprend... **Bref à part ça, tout va très bien (ça, je l'ai déjà dit !) et je tiens à féliciter Kendy pour les astuces qui réunissent qualité et surtout quantité. Dernière chose : que devient Benji ?** Ben, si tu lis Joypad, tu sais que Benji écrit régulièrement pour nous. Tiens, dans ce numéro, il nous parle de Need For Speed 2 et de Moto Racer ! **Allez, continuez comme ça, vous êtes dans le droit chemin !**

Donkey JB

Bonne année !

Quelques questions à propos de Soul Edge et Rage Racer, sortis au Japon fin décembre 96.

1- Quand sortiront-ils dans notre misérable pays ? Ils sont tous les deux prévus pour mars-avril en France. Un peu de patience, que diable ! D'ailleurs, Sould Edge ne s'appellera plus Soul Edge mais Soul Blade. Ne te trompes pas !

2- Sony a-t-il prévu de distribuer le pack Soul Edge ? Le pack Soul Edge n'est malheureusement pas prévu sous nos latitudes. Enfin, on dit "malheureusement", mais en fait, on s'en fiche pas mal. Tu as vu la tronche du pad Namco ?

3- Que pensez-vous du passage au 50 Hz pour ces jeux ? C'est assez décevant, car jusqu'à présent, les éditeurs ont tenté de pallier plus ou moins ce problème en recodant les jeux pour qu'ils tournent plus vite. Malheureusement, ça ne marche pas toujours très bien et on parfois peut être déçu.

4- Greg aime-t-il le camembert Melba ? Non, désormais la période camembert du sieur Greg est terminée. Il est passé depuis longtemps au mascarpone, c'est bien meilleur.

Merci de répondre.

Maxime Ardoin

J'ai des questions

Je vous écris pour vous poser les questions que voici :

1- Pourquoi l'éditeur Capcom ne sort sur Saturn que des jeux de baston minables en 2D alors que sur PlayStation, il sort des hits tels que Resident Evil et Star Gladiator ? Tout simplement parce qu'il est plus facile de développer des jeux 3D sur PlayStation, la programmation sur Saturn étant plus délicate. Cela permet à Capcom de faire de la 3D plus facilement, donc plus rapidement et donc (lien logique toujours) de gagner plus de sous. Et puis Capcom vise les ventes internationales, et la PlayStation étant majoritaire aux Etats-Unis et en Europe, cela faisait une raison de plus. Cela dit, Resident Evil est prévu sur Saturn (cf. News Japon de ce numéro).

2- Quand est-ce que Heart of Darkness va sortir? Et va-t-il sortir en exclusivité sur Saturn ? Le jeu profite effectivement d'un contrat d'exclusivité signé avec Sega pour qu'il ne soit disponible que sur Saturn pendant quelques mois avant d'apparaître sur PC et PlayStation. Mais l'équipe de développement ne communique aucune information, pas même une estimation de date de sortie.

3- Y a-t-il une différence entre Sonic X-Treme et Sonic 3D Blast? Je l'espère, car ce dernier à l'air identique à la version sortie sur Megadrive. Pour l'instant, le Sonic 3D Blast sur Saturn est ce que l'on peut appeler une jeu moyen. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il est totalement identique à la version Megadrive. Le Sonic X-Treme en revanche devrait être très différent : il est censé exploiter les capacités de la console... Le problème, c'est qu'on n'en a aucune nouvelle depuis bientôt un an.

Voilà, c'est tout ! Merci pour les réponses que vous m'apporterez !

Ah-Fat Jérôme.

Courrier

Arrêtons le pinard

Je vous félicite pour le magazine. Dans le numéro 59, vous nous avez indiqué que Mario Kart 64 était sur PlayStation (du moins sur le logo) alors qu'il est sur Nintendo 64. S'agit-il d'une erreur du magazine ou une erreur d'impression ? Et comme vous dites dans le numéro 60 : "arrêtons le pinard, vite !" Oui, ben, on s'est trompé, voilà. Ça arrive, hein. Enfin, vaut mieux ça que d'annoncer des trucs comme "Line Renaud est morte" ou encore "Les pommes de terre transmettent l'ébola". Cela dit, nous nous excusons, bien évidemment. Et comme on dit dans les journaux classieux, "les lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes".

David Haddad

Un mec marrant

Qui est le génie qui écrit le trombinoscope ? Un mec trop marrant, je le félicite pour le bon travail qu'il fait. Merci beaucoup. Toute l'équipe ! Donc, c'est comme dans l'Ecole des Fans, tout le monde a gagné ! Quelle chance : un tas de gens géniaux, et ils sont tous réunis dans le même magazine...

Cedric.

Joypad au collège

Avant tout, une bonne année à toute l'équipe. Nous sommes pas mal à lire Joypad dans notre collège. Mais quelques questions nous caressent l'esprit. Comme c'est joliment dit...

1- Les Chevaliers de Baphomet fut un super jeu. Mais nous avons été déçus. Comment se fait-il que nous ayons fini le jeu en ne voyant que 4 pays (rapidement), alors que les journaux en annonçaient 9 ? NDTraz : Ben oui, ça arrive, dans ma fabuleuse quête de l'absolu, j'ai cru pouvoir traverser des océans entiers et visiter gratos encore plus de pays ! Désolé, les amis, mea culpa, j'le ferai plus...

2- Pouvez-vous nous dire quel sera le contenu exact de la boîte de la N64 et si Mario Kart sera vendu avec une manette ? Il semblerait que la machine soit vendue seule, sans jeu, au prix de 1 700 francs environ. Et pour rester dans le conditionnel, on s'autorise à penser dans les milieux bien informés que le jeu Mario Kart 64 serait distribué sans manette. Bien sûr, tout ceci est à mettre au conditionnel.

3- Est-ce que Resident Evil 2 s'annonce comme aussi bien que le premier ? "Bien" ou "moins bien" restent des valeurs très subjectives. Ce sera à vous de voir. Pour le reste, nous dirons que le jeu s'annonce plus arcade et beaucoup moins aventure. Dans le même ordre d'idée, Chevaliers de Baphomet 2 est il annoncé ? Aucune information pour le moment, mais ce n'est pas impossible du tout. Et puis, après tout, un seul, c'est bien assez : si c'est pour recevoir une autre lettre après d'un type qui l'a fini trop vite...

Sur ce, bonne continuation et tentez de rester le meilleur magazine du monde !

Rotheb et Link

Concours Tekken 3

Je souhaiterais savoir s'il y a des concours du genre Master Fun Tekken 2 dans la région des Bouches-du-Rhône, entre Aix-en-Provence et Marseille, et quand Breath of Fire 3 sera disponible en France. Merci d'avance. Rien n'est prévu pour le moment dans cette région sur ce jeu. Il faudra peut-être attendre Tekken 3, qui sait ? Quant à Breath of Fire 3, la version japonaise aurait dû sortir en décembre, mais elle a été retardée pour ne pas être court-circuitée par les ventes de Final Fantasy VII. Le jeu n'est plus annoncé avant avril là-bas, et aucune version française n'est prévue à ce jour.

Fabrice Viala

La N64, c'est cool

J'aime vraiment la N64, c'est cool ! Salut à toute l'équipe du sublime Joypad. Pour Noël, un gros type rouge m'a filé une N64 américaine avec PilotWings 64, sympa, non ? Mais voilà que je me pose des questions.

1- Le mois dernier, vous nous avez montré la DD64, mais pensez-vous qu'elle sortira bien pour Noël prochain ou sera-t-elle retardée ? En toute logique, la DD64 sortira en mars avec Zelda 64 au Japon. Mais, bien entendu, Nintendo va certainement encore retarder cette date... Et pour quel prix ? Le prix de la DD64 tournera aux alentours de 30 000 yens, soit environ 1 500 francs.

2- Aussi voudrai-je savoir au sujet de Killer Instinct 64 : il est en 2D ou en 3D ? Killer Instinct Gold est un bon jeu de baston en 2D, comme en arcade.

3- Pouvez-vous donner aux autres lecteurs et à moi des infos concernant les Memory-pack pour la N64 (prix, date de sortie) ? Elles sont déjà disponibles sur les territoires japonais et américain, et devraient l'être en France au moment de la sortie de la console. Leur prix est encore inconnu.

4- Et, pour finir, pensez-vous que des jeux plus adultes genre Resident Evil, Tomb Raider ou Tekken, verront le jour sur Nintendo 64 ? Très possible, mais dans un premier temps, c'est le vrai public Nintendo qui est visé : les enfants... et les adultes qui jouent après eux. Cela dit, on peut déjà annoncer GoldenEye 007, Turok ou encore BlastDozer.

Merci d'avance.

Kirby King

Votre mag est super

Tout d'abord, je voulais vous dire que votre mag était super ! J'aurais voulu poser quelques questions.

1- A quand X-Men Vs Street sur console? Aucune date pour le moment.

2- Y aura-t-il King of Fighters'96 et Samurai Shodown en français sur Saturn française ? Samurai Shodown n'est pas annoncé. King of Fighters devrait sortir entre mars et mai.

3- A quand FFVII en français ? En français, on ne sait pas encore vraiment, mais en anglais avant Noël. C'est Sony of America qui l'a promis.

4- Y aura-t-il un Sonic entièrement en 3D comme Mario 64, sur Saturn ? Sega n'a encore rien annoncé de ce genre...

5- Y aura-t-il un Street Fighter 3 sur Saturn ? Street Fighter 3 est en train de sortir en arcade. On peut parier qu'il sortira d'ici peu sur PlayStation et sur Saturn.

6- Et Street Fighter Ex ? Street Fighter Ex est une création originale pour la PlayStation, et ne sortira donc pas sur Saturn, un peu comme Tekken 2.

7- Y aura-t-il un Bio Hazard sur Saturn ? On l'attend. Mais le projet est encore sur la table de Capcom (cf. News Japon dans ce numéro).

8- A quand Virtua Fighter 3 sur Saturn ? Pour le milieu de l'année 97, avec une version quasi conforme à l'arcade selon Sega Japon. On y croit bien fort.

9- Y aura-t-il un Virtua Cop 3 ? Selon nos sources oui. Virtua Cop sera doté d'un troisième volet. De plus Virtual On 2 est en route grâce à la carte Model 3.

Très bonne continuation et mes meilleurs vœux à toute votre équipe.

The Boss n°1 D.S.

On vous le met ici parce que nous n'avions plus de place dans les News, mais bon voilà : il vient de s'ouvrir une boutique très sympathique où l'on trouve un peu de tout si l'on aime les comics et tout le merchandising qui en découle (figurines, tasses, etc.). Vous serez accueilli par deux véritables gargouilles chez Arkham, au 15 rue Soufflot, à Paris. RER Luxembourg. Bonne chance à eux !



LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON GRATUITE 24/48 H



PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION + 1PAD + CD DEMO	1490 F
JOYPAD SONY	199 F
JOYPAD TURBO	169 F
ASCIIPAD	249 F
FIGHTERSTICK (ARCADE)	399 F
MULTIPLAYER	249 F
MEMORY CARD	189 F
CABLE LINK	169 F
CABLE PERITEL	169 F
VOLANT+PEDALIER	469 F
JOYPAD ANALOGIQUE SONY (SIM DE VOL)	429 F
MEMORY CARD 120 BLOCS	329 F
A IV GLOBAL	349 F
ACTUA SOCCER	299 F
ADIDAS POWER SOCCER	369 F
ALIEN TRILOGY	349 F
ALONE IN THE DARK	349 F
ANDRETTI RACING	365 F
AQUANAUTS HOLLYDAY	349 F
ARCADE GREATEST HITS	199 F
AREA 51	369 F
ASSAULT RIGGS	349 F
AYRTON SENNA KART DUEL	349 F
BATMAN FOREVER ARCADE	349 F
BEDLAM	349 F
BIG HURT	349 F
SLAM MACHINEHEAD	349 F
BROKEN SWORD	349 F
BURNING ROAD	369 F
BUST A MOVE 2 ARCADE	349 F
CASPER	349 F
CHEESY	349 F
CHRONICLES OF THE SWORD	349 F
CITE DES ENFANTS PERDUS	349 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
CRASH BANDICOOT	369 F
CRITICOM	299 F
CRUSADER NO REMORSE	369 F
CYBERIA	349 F
D	299 F
DARK STALKERS	349 F
DAVIS CUP	349 F
DESCENT	349 F
DESTRUCTION DERBY	369 F
DESTRUCTION DERBY 2	369 F
DIE HARD TRILOGY	369 F
DISCWORLD	299 F
DISRUPTOR	369 F
DOOM	349 F
DRAGON BALL Z NEW	389 F
DRAGON HEART	349 F
EARTHWORM JIM 2	349 F
EXCALIBUR	369 F
EXTREME GAMES	349 F
EXTREME PINBALL	349 F
F-111 AGILE WARRIOR	349 F
FADE TO BLACK	369 F
FIFA 96	249 F
FIFA 97	369 F
FINAL DOOM	369 F
FIRE WINGS	349 F
FORMULA ONE	379 F
GALAXIAN 3D	349 F
GALAXY FIGHT	349 F
GRID RUN	349 F
GUN PREDATOR	289 F
HARDCORE 4X4	369 F
HEXEN	369 F
HI-OCTANE	299 F
HULK 2	349 F
HYPER TENNIS	349 F
IMPACT RACING	349 F
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE	369 F
IRON MAN XO	349 F
IRON & BLOOD	349 F
JET MOTO	349 F
JOHN MADDEN 97	369 F
JOHNNY BAZOOKATONE	299 F
JUMPING FLASH 2	369 F
JUPITER STRIKE	299 F
KINGSFIELD	349 F
KRAZY IVAN	299 F
LOADED	299 F
LONE SOLDIER	299 F
LOST VIKING 2	369 F
MAGIC CARPET	349 F
MECHWARRIOR 2	369 F
MEGAMAN X3	349 F
MICKEY WILD ADVENTURE	349 F
MICROMACHINES 3	349 F
MORTAL COMBAT TRILOGY	369 F
MOTORTOON 2	349 F
MYST	349 F
NAMCO MUSEUM VOL 2	349 F
NAMCO MUSEUM VOL 3	349 F
NAMCO PRIME GOAL	349 F
NAMCO SMASH COURT	349 F
NASCAR 96	349 F
NBA HANG TIME	349 F
NBA IN THE ZONE	349 F
NBA JAM EXTREME	349 F
NBA JAM TE	249 F
NBA LIVE 96	349 F
NBA LIVE 97	369 F
NEED FOR SPEED	369 F
NFL GAME DAY	349 F
NFL QUATERBACK 97	349 F
NHL 97	369 F
NHL FACE OFF	349 F
NHL FACE OFF 97	349 F
NHL POWERPLAY 96	349 F
OFFENSIVE	349 F
OLYMPIC GAMES	349 F
OPEN ICE	349 F
PANDEMONIUM	349 F
PANZER GENERAL	349 F
PENNY RACER	329 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PGA TOUR GOLF 97	369 F
PHILOSOMA	349 F
PITBALL	349 F
PLAYER MANAGER	349 F
PORSCHE CHALLENGE	349 F
POWERSERVE	299 F
PROJECT OVERKILL	369 F
PSYCHIC DETECTIVE	349 F
RAGING SKIES	349 F
RAIDEN PROJECT	299 F
RAYMAN 2	369 F
RE-LOADED	349 F
RESIDENT EVIL	369 F
REVOLUTION X	299 F
RIDGE RACER	349 F
RIDGE RACER REVOLUTION	369 F
ROAD RASH	369 F
ROBOTRON X	349 F
SAMPRAS EXTREME	349 F
SHELLSHOCK	349 F
SHOCKWAVE ASSAULT	349 F
SIM CITY 2000	349 F
SKELETON WARRIORS	349 F
SOVIET STRIKE	369 F
SPACE HULK	369 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349 F
STAR GLADIATOR	349 F
STEEL HARBINGER	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F
SUIKODEN	349 F
SYNDICATE WARS	369 F
TEKKEN 2	369 F
THE CROW	349 F
THE RAVEN PROJECT	349 F
THEME PARK	349 F
THUNDERHAWK 2	349 F
TILT	349 F
TIME COMMANDO	369 F
T-MEK	349 F
TOBAL N°1	349 F
TOMB RAIDER	369 F
TOSHIDEN	349 F
TOSHIDEN 2	369 F
TOTAL NBA 96	369 F
TOTAL NBA 97	369 F
TRANSPORT TYCOON	349 F
TRUE PINBALL	369 F
TUNNEL BI	349 F
TWISTED METAL	349 F
TWISTED METAL 2	349 F
VIEWPOINT	369 F
VICTORY BOXING	349 F
VIPER	349 F
VIRTUAL GOLF	349 F
VIRTUAL OPEN TENNIS	349 F
WARHAMMER	369 F
WARHAWK	349 F
WHIZZ	349 F
WILD ANIMAL OLYMPICS	349 F
WING COMMANDER 3	369 F
WIPE OUT 2097	369 F
WORMS	349 F
WRECKING CREW	369 F
WRESTLEMANIA	249 F
WWF IN YOUR HOUSE	349 F
X2	349 F
X-COM	299 F
X-MEN	349 F
ZERO DIVIDE	349 F
ZIDANE FOOTBALL	349 F
ZORK NEMESIS	369 F

SATURN

CONSOLE + 1 PAD + MEMOIRE	1490 F
JOYPAD SATURN	169 F
VIRTUA STICK (ARCADE)	289 F
CARTE MPEG (VIDEO)	999 F
CD PHOTO	199 F
MULTIPLAYER	249 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	189 F
ALIEN TRILOGY	369 F
ANDRETTI RACING	369 F
AREA 51	369 F
ATHLETE KINGS	349 F
BAKU BAKU	329 F
BEDLAM	349 F
BLAST CHAMBER	349 F
BREAK POINT TENNIS	349 F
CASPER	349 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
CRIME WAVE	349 F
CRUSADER NO REMORSE	369 F
CYBERIA	349 F
DAYTONA USA 2	369 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
DIE HARD TRILOGY	369 F
DIGITAL PINBALL	229 F
DISCWORLD	349 F
DOOM	319 F
DRAGON HEART	349 F
EARTHWORM JIM 2	349 F
EURO 96	369 F
FIFA 96	249 F
FIFA 97	369 F
FIGHTING VIPERS	349 F
GALAXY FIGHT	299 F
GRID RUN	349 F
GUARDIAN HEROES	349 F
GUN PREDATOR	289 F
HANG ON	349 F
HARDCORE 4X4	369 F
HEXEN	369 F
HIGHWAY 2000	349 F
HULK 2	349 F
IMPACT RACING	349 F
IRON AND BLOOD	349 F
JOHN MADDEN 97	369 F
JOHNNY BAZOOKATONE	299 F
LE MANOIR DES AMES PERDUES	299 F
LOST VIKINGS 2	369 F
MAGIC CARPET	369 F
MAGIC THE GATHERING	349 F
MICROMACHINES 3	359 F
NBA LIVE 97	369 F
NEED FOR SPEED	369 F
NFL QUATERBACK 96	369 F
NHL POWERPLAY 96	349 F
NIGHT WARRIORS	349 F
NIGHTS + ANALOG PAD	469 F
PANZER DRAGON 2	389 F
PINBALL GRAFFITI	349 F
RAYMAN	369 F
RAYMAN 2	369 F
RE-LOADED	349 F
ROAD RASH	369 F
SHELLSHOCK	339 F
SIM CITY 2000	359 F
SOVIET STRIKE	369 F
SPACE HULK	369 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349 F
STORY OF THOR 2	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	369 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F
SUPER MOTOCROSS	369 F
THEME PARK	349 F
THREE DIRTY DWARVES	369 F
THUNDERHAWK 2	329 F
TILT	349 F
TOMB RAIDER	369 F
TOSHIDEN REMIX	339 F
TRUE PINBALL	349 F
TUNNEL B1	369 F
ULTIMATE MORTAL COMBAT 3	339 F
VALLORA VALLEY GOLF	299 F
VIRTUA COP 2	369 F
VIRTUA COP 2 + GUN	449 F
VIRTUA FIGHTER 2	369 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	369 F
VIRTUAL GOLF	349 F
WHIZZ	349 F
WING ARMS	299 F
WIPE OUT	349 F
WORLD CUP GOLF	349 F
WORLWIDE SOCCER 97	349 F
WORMS	349 F
X-MEN	369 F
X2	369 F
ZORK NEMESIS	369 F

SUPER NINTENDO

MULTIPLAYER	159 F
BATTLE CLASH	149 F
BATMAN FOREVER	299 F
BLACKHAWK	299 F
DEMOLITION MAN	369 F
DEMON'S CREST	369 F
DONKEY KONG COUNTRY	369 F
DONKEY KONG COUNTRY 2	449 F
DOOM	299 F
EARTHWORM JIM 2	299 F
FIFA SOCCER	299 F
FIFA 96	349 F
FOREMAN FOR REAL	299 F
FLINSTONES	299 F
INTERNATIONAL SOCCER DELUXE	449 F
KILLER INSTINCT	229 F
LOST VIKINGS	199 F
METAL COMBAT	149 F
MORTAL COMBAT 3	379 F
MYSTIC QUEST	189 F
NBA JAM TE	299 F
NBA LIVE 96	349 F
NHL HOCKEY 96	369 F
PAC ATTACK	199 F
PACMAN 2	189 F
POWER RANGERS 2	369 F
PSG	349 F
PUTTY SQUAD	299 F
SUPER MARIO WORLD	249 F
SUPER MARIOWORLD 2	449 F
SUPER PUNCH OUT	199 F
TINTIN AU TIBET	449 F
THEME PARK	349 F
TOY STORY	399 F
UNIRALLY	169 F
URBAN STRIKE	299 F
WATERWORLD	299 F
WEAPON LORD	329 F
YOSHI SAFARI	169 F

MEGADRIVE

BATMAN FOREVER	199 F
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	239 F
EARTHWORM JIM 2	299 F
ECCO 2	149 F
FIFA 96	349 F
FIFA 97	349 F
GAUNTLET IV	199 F
JURASSIC PARK 2	199 F
KAWASAKI SUPERBIKE	199 F
LIGHT CRUSADER	299 F
MISS PACMAN	199 F
MICROMACHINES 96	299 F
MORTAL COMBAT 3	299 F
NBA JAM TE	299 F
NBA LIVE 97	349 F
NHL HOCKEY 96	339 F
LES SCHTROUMPFS	299 F
PINOCCHIO	389 F
POCAHONTAS	389 F
SONIC ET KNUCKLES	199 F
SUPER SKIDMARKS	299 F
TAZMANIA 2	129 F
TOY STORY	299 F
WORMS	269 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE : 03 29 51 68 74

PAR COURRIER : EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle - 88110 RAON-L'ETAPE

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville ....

Tél :(Mention Obligatoire) .... Pays : ....

Références		Prix
CONTRE REMBOURSEMENT	**Port :**	**GRATUIT**
CHEQUES OU ESPECES	**Total :**	

Des scoops comme s'il en pleuvait !

Sensationnel. Final Fantasy VII, après moult retards et rebondissements, s'affiche enfin dans nos colonnes en exclusivité mondiale. Banana y a joué, de longues heures durant, avant même sa sortie dans les magasins le 31 janvier 97. Il ne nous reste plus qu'à patienter jusqu'à la fin de l'année pour une version francisée... L'attente va être dure. Une fois remis de vos émotions, vous pourrez à loisir vous jeter sur les premiers clichés de Tekken 3, Street Fighter 3 ou encore Tobal 2. Fans d'aventure ou de combat, ce numéro-là ne vous laissera pas de marbre. Et puis, comme si ça ne suffisait pas, et parce que l'on aime prendre le volant de bolides à deux ou quatre roues, nous vous en disons plus sur la dernière production de Delphine Software, baptisée Moto Racer, et nous vous invitons à découvrir les premières images de la suite du célèbre Need For Speed. Autant dire qu'il y en aura pour tout le monde, et que l'année semble bien partie. Une fois n'est pas coutume. Reste enfin, "last but not least", les péripéties Nintendo 64. Avec un Turok explosif et une première simulation de football sur laquelle Trazom a passé la moitié de ses nuits (l'autre moitié étant consacrée à attendre FFVII en compagnie de Greg et Rahan...). Grâce à ce numéro de Joypad, vous allez décoller et voir ce que les jeux vidéo nous promettent en 97. Faites chauffer les machines, il risque d'y avoir de l'animation dans le salon !

T.S.R.

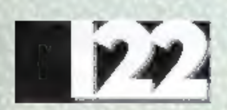

© Square Soft

La page 18 est sympa avec vous : elle vous fait cadeau de 35 F sur l'achat de Virtua Cop 2 sur Saturn, ou de Destruction Derby 2 sur PlayStation !

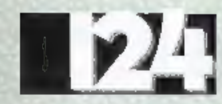


J O Y P A D 6 1

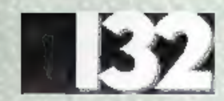
FEVRIER 1997



122 LES ZASTUCES

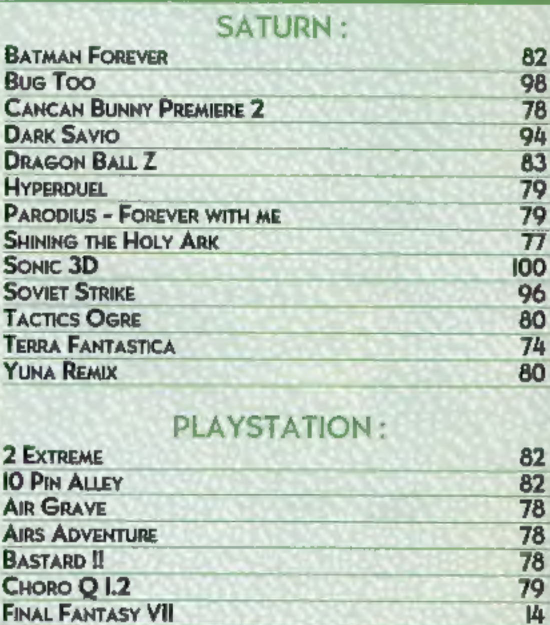


124 LA JOYBANK



132 PUB !

TESTS ET ZOOMS DU MOIS



JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis rue Fournier 9210 Clichy
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Rédacteur : Nourdine Nini (Trazom)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Unos, Christophe Gourdin, Stéfanie Brunelle, Marie-Noëlle Hedon, Isabelle Lacombe, Emanuel Le Coz.
Secrétaire de rédaction : Ivan Gaudé
Illustrateur : Pi XX
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :
Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDY),
Eric Pavon, Olivier Fallaix, Benjamin Janssens et Grégory Szifgiser (Rahan) et bon retour à Stéphane Hébert !
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermellin (Banana San)
Abonnement : 01 44 89 41 14
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 08 00 38 40 10
Télématique : 3615 JOYPAD
Concepteur : Mic Dax - Rédacteur-Animateur : El Fredo
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique, La Gallote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir page 77
Abonnements, TSA 90222, 92887 NANTERRE CEDEX 9. Tél : 01 44 89 41 14.
Tarifs 1 an (11 n°) : France (229 F), étranger (309 F). Tarifs avion sur demande
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0960679-67
JOYPAD : 1an (11 n°) : 1490 FB
Ce numéro contient un poster non-folioté broché entre les pages 66 et 67 du magazine.
Illustrations de couv. : Tekken 3 © Namco 1997 et Legacy of Kain © Crystal Dynamix 1996/1997
DIFFUSION CONTROLE OJD 1995

Mr Ziu aime la numérologie et il savait que le 3 était le chiffre magique du moment. Retrouvez Tekken 3 et Street Fighter 3 dès la page 22 !

Moto Racer
Reportage

On n'y croyait plus et pourtant... Il a suffi qu'un matin, Monsieur (ou plutôt Madame) Delphine Software tombe sur un reportage consacré à la mythique Ninja ZX 9R dans Turbo pour que tout soit possible. Moto Racer sur PlayStation propose une incursion sauvage dans le monde des deux roues. Qui plus est, le jeu est signé par une équipe de développement française ! Alors que Manx TT est annoncé sur Saturn (certainement pour l'été), la lutte promet d'être rude sur les routes ! Les fans du Joe Bar Team vont jubiler...

Par Benji



Souvenez-vous : à l'époque de Fade To Black, les programmeurs avaient juré de changer complètement de registre pour leur prochain titre. Ils ont tenu parole. Prévu sur PC dans un premier temps, Moto Racer est également annoncé sur PlayStation dans les mois à venir. Peut-être les concepteurs ont-ils vu tourner le désastreux Moto X sur la console de Sony... Quoi qu'il en soit, le jeu risque fort de vous injecter dans les veines des décilitres d'adrénaline ! On vous aura prévenu.

"A l'origine, il était question de faire des recherches sur les collisions d'objets dans un univers en 3D", confie Thierry Gaerthner, chef du projet. "Nous avions construit un monde en trois dimensions au sein duquel évoluait une boîte à savon (un cube sur des pistes fractales, en termes plus techniques). L'expérience nous a peu à peu donné des idées..." Après un rapide brain storming, Paul Cuisset (le scénariste de Fade To Black), Philippe Chastel et Thierry Gaerthner ont finalement convenu de produire un jeu de moto. D'un projet relativement modeste au départ (fin 95), dont le but était de développer un nouveau moteur 3D - plus performant que celui utilisé pour Fade To Black - les trois génies des lignes informatiques en sont arrivés à ça : un jeu de moto qui décoiffe et qui



nous donne envie de grimper pour de bon sur ces super bolides. Sauf à Fishbone, qui préfère la marche à pied ces derniers temps...

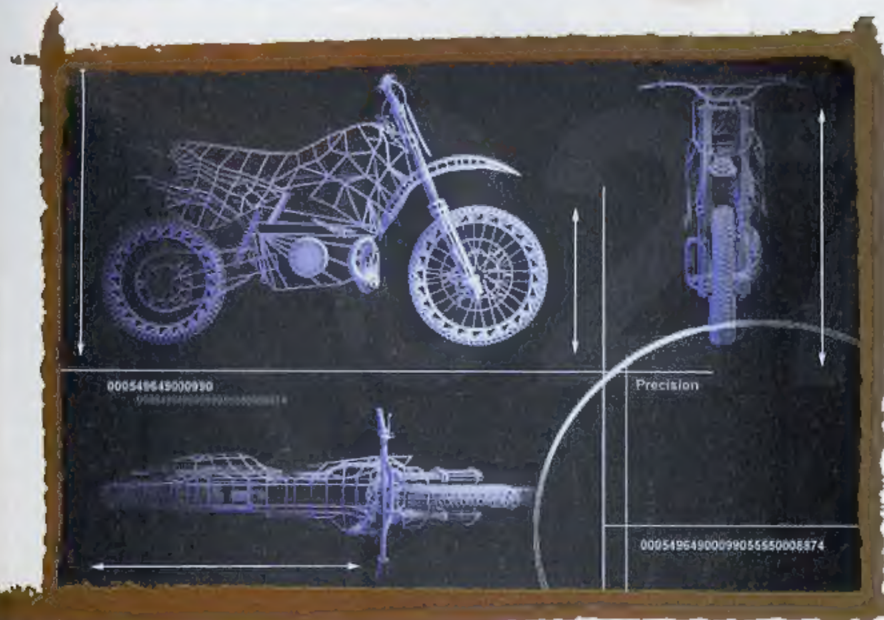


En plein dans l'arcade...

Ici, point de simulation (le joueur ne personnalise pas son véhicule avec de l'argent gagné lors des course), mais de l'arcade pure et dure. "Pour retracer le processus, je dirai que nous avons commencé par élaborer des motos futuristes, dans l'esprit du film Tron. On ne voyait pas le conducteur, ce qui facilitait la programmation. Avec le temps, nous avons amélioré l'ensemble jusqu'à concevoir des courses de motos contemporaines, en 3D et animées au rythme de 25 images par seconde." Dans la foulée, les membres de Delphine Software ont pris contact avec Kawazaki et KTM pour avoir l'autorisation de reproduire deux modèles bien connus des amateurs et du grand public : la Kawazaki Ninja ZX 9R et la KTM 360 SX. Deux







La Ninja et la KTM ont été préalablement modélisées par l'équipe de Delphine Software... avec l'accord des constructeurs respectifs, pour encore plus de réalisme !



Plusieurs vues sont prévues sur PlayStation. Conduire une motocross, sur la glace, en vue intérieure s'avère particulièrement audacieux.



Des circuits pas faits pour chuter...

4 circuits de vitesse connus (plus 1 à déterminer sur PlayStation) :
- Un circuit de grand prix avec tribunes, chicanes et rétrécissements de chaussée.
- Un circuit en plein désert avec canyons, tunnels et soleil couchant.
- Un circuit dans une campagne verdoyante qu'ornent vallées, viaducs et moulins à vent.
- Un circuit au centre d'une mégalopole pour se refaire, version interactive, la séquence d'intro d'Akira.

4 circuits de moto-cross connus (plus 1 à déterminer sur PlayStation) :
- Un circuit mêlant falaises, chemins de pierre et zones désertiques.
- Un circuit dans les Alpes avec téléphérique, crevasses et neige à gogo.
- Un circuit sur l'impressionnante muraille de Chine... bourré de pièges.
- Un circuit in-door avec sa foule en délire et ses bosses trompeuses.

Attention, circuit bonus : une randonnée sur une île où il est possible d'aller partout !

monstres de ferraille sans poils sur lesquels les 24 concurrents de chaque course évoluent en toute liberté. Techniquement parlant, le pilote et son bolide sont composés de 400 polygones, ce n'est pas énorme, mais le rendu est impeccable. Les animations du conducteur sont plus surprenantes en revanche : extrêmement réalistes, elles ne font pourtant pas appel à la Motion Capture. En toute logique, c'est plus spectaculaire lorsque l'on pilote une KTM que lorsque que l'on est aux commandes de la Kawazaki. Dans les dunes, sur le sable ou sur la glace, le conducteur de la KTM se penche, saute, écarte les jambes, fait un wheeling et effectue des déhanchés en sus de quelques figures acrobatiques. Comme Fishbone ! Bernard Menez aimerait ça.



La dure loi de l'inertie

D'autre part, un soin particulier a été apporté à la dynamique de chaque moto. Les suspensions sont mises à rude épreuve lors de freinages brutaux. Et les lois de la physique n'ont pas été oubliées. A une exception près : les motos ne se crashent jamais. S'il y a collision avec un pan de mur ou un concurrent, le pilote vole dans les airs... puis repart à la conquête du podium comme si de rien n'était. Quant aux circuits (10 sur PlayStation contre 8 sur PC), ils se répartissent en deux catégories : 5 courses de vitesse avec les Kawas et 5 courses de moto-cross (voir encadré). Les premières images nous ont vraiment plu : quel que soit le type de jeu choisi, les graphismes en 3D (tantôt un désert, tantôt une mer de glace, une piste dans des rochers ou la muraille de Chine) valent largement le coup d'œil. Pour les apprécier sous d'autres angles, un mode Reverse et un mode Pocket Bike (réservés aux meilleurs) sont au menu. Nous avons essayé de traverser une agglomération sur une "pocket bike", ces "tites pitites" motos qui n'ont rien en commun avec leurs grandes sœurs, et ça décoiffe sacrément. Reste à savoir ce que réserve la version définitive de Moto Racer sur PlayStation avec son mode 2 joueurs en écran séparé à la verticale ou à l'horizontale ("Nous nous sommes rendus compte que le link n'était pas viable !", explique Thierry), ses circuits supplémentaires et d'autres surprises éventuelles (un stage bonus, pourquoi pas ?). La réponse un peu avant l'été... Ouf, juste le temps de souffler un peu avant de foncer sur le bitume.



Les wheelings sur la Kawazaki Ninja sont autorisés. En ligne droite, parce que dans un virage...

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE
DISPONIBILITÉ EUROPE : MAI 97

"J'aurai bien aimé voir ce jeu dans un de mes films." Bernard Menez.

LES PHOTOS DE JEU PRÉSENTÉES ICI SONT ISSUES DE LA VERSION PC.



Grâce au nouveau moteur 3D, Moto Racer est un jeu de type arcade rapide et prenant.

Pocket bikissime...

Voici les modes de jeu, divers et variés, prévus dans Moto Racer :

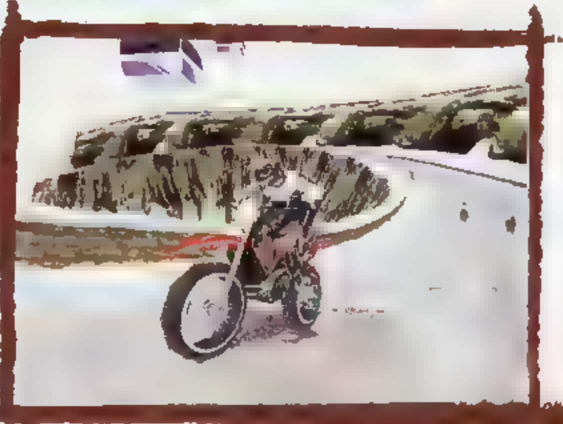
- Un mode Practice (ou Ghost) : une course impitoyable contre son ombre.
- Un mode Single Race : le joueur choisit une course au hasard et doit se mesurer à 23 concurrents.
- Un mode Championship : le joueur participe à un championnat complet.

Mais encore...

- Un mode Reverse pour parcourir les circuits en miroir.
- Un mode Pocket Bike pour appréhender les pistes d'une autre façon.


Blentôt, vous pourrez voir ce que donne à l'écran le mode pocket bike : des humains sur des motos à l'échelle réduite !


Sur une moto [illegible] le conducteur a effectuer certaines figures lors des sauts (écarter les jambes, se déhancher, etc.). Gare à la gamelle cependant !


Chaque course prend place dans un pays, un lieu au paysage bien particulier. Une bande-son adaptée est d'ores et déjà prévue.



SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

Du 1er au 28 février

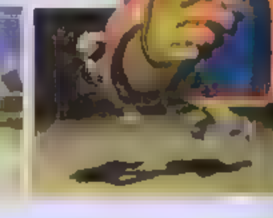
Venez profiter des prix anniversaire dans tous les magasins Micromania !



TOBAL No. 1

Tobal N°1 est le 1er jeu de combat de la fameuse société Squaresoft. Coup d'essai, coup de maître ! Ce jeu à la 3D epurée possede une animation et un realisme exceptionnels. Entièrement dessiné par le créateur de DBZ, TOBAL N°1 perpétue avec succès la ligne des jeux 3D sur PSX.





NEW

Incarnez les forces du mal sous les traits de Kain, le chevalier maudit dans ce magnifique jeu d'action de Crystal Dynamics. Réussite graphique et sonore, Legacy of Kain possède une véritable ambiance maléfique qui lui donne un intérêt et une dimension uniques.



Suikoden

NEW

Victoire pour les fans de RPG, Suikoden ouvre la voie des grands jeux de rôles sur PlayStation européenne. 108 personnages au service d'un scenario long et palpitant réalisé par Konami.





Digne suite du premier volet !! Retrouvez de nombreux vehicules pour de nouveaux affrontements et froissages de tôle dans de somptueux décors servant d'arènes à ces gladiateurs de la route.





NEW

Pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux ! Pilotez ces motos volantes pour une course pas comme les autres et survolez à grande vitesse l'eau et la terre sans sortir de votre trajectoire



XTRÊME

NEW

Les sports extrêmes sont de retour avec de nouvelles courses et surtout l'apparition du surf des neiges donnant lieu à de nouvelles cascades spectaculaires.



MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussee
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

GRATUITE avec 1 achat ! De nombreux ... Mégacarte ... canons !

*Sauf sur les Consoles Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 28 février 97.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Tél.
Code postal Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration
Signature

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux. ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

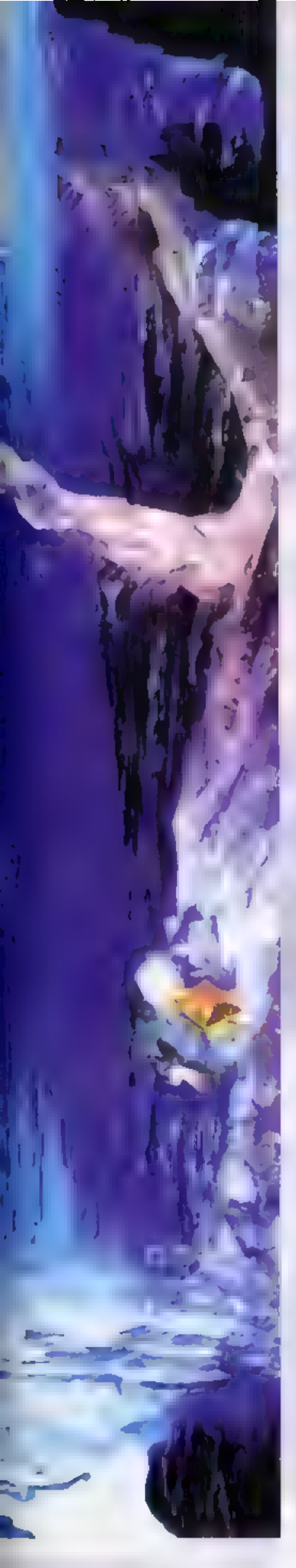
Commandez par tél. 04 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H



Ça y est ! Après des mois d'attente, nous avons enfin réussi à mettre la main sur les CD de Final Fantasy VII, un mois avant sa sortie ! Nous vous présentons dans cet article exclusif LE jeu de rôle de la PlayStation. Oubliez tous les RPG sortis jusqu'alors sur 32 bits, il ne s'agissait que de plaisanteries. Avec FFVII, la PlayStation découvre enfin le jeu de rôle !

FINAL FANTASY VII

LE TEST EXCLUSIF



Avant de décortiquer le jeu, un petit historique s'impose. Square est une société qui, jusqu'à l'année dernière, était restée fidèle à Nintendo et n'éditait de jeux que sur les bécanes du constructeur. Parmi les grands succès de Square figurent Legend of Mana et la série des Final Fantasy qui (bien que découverte un peu tardivement en Occident) a donné au jeu de rôle ses lettres de noblesse. Les titres de l'éditeur ont scotché des millions de joueurs à l'écran de leur téléviseur… Mais l'année dernière, Square se brouillait avec Nintendo et décidait de cesser de développer sur ces consoles. A la grande joie de Sony, Square trouvait refuge auprès de la PlayStation. FFVII, même s'il n'est pas le premier jeu de Square à sortir sur PlayStation (il y a eu Tobal), a fait l'objet d'une campagne de communication intensive. Depuis plus de six mois, les images splendides du jeu font baver toute la planète… Mais l'heure est enfin venue de découvrir cette petite merveille !

Fantasy cyberpunk

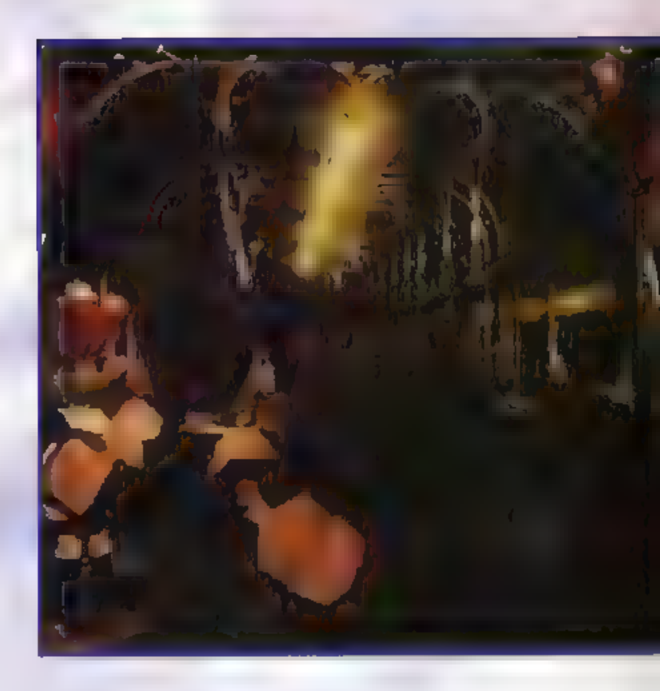
Le scénario, s'il est toujours aussi fouillé, marque une rupture avec les épisodes précédents. En effet, l'ambiance heroic-fantasy dans laquelle pataugeait un peu la série s'efface au profit d'une histoire résolument plus moderne, et empreinte de préoccupations écolos, où des mouvements "terroristes" luttent contre des corporations tentaculaires. Bref, Square a compris que pour les jeunes Japonais bercés de Gundam et autre Ghost in the Shell, les princesses, dragons et autres fariboles commençaient à sentir le moisi.

La multinationale Shin-Ra domine la mégalopole de Midgar, à la fois physiquement depuis sa tour géante, et politiquement à travers un réseau de corruption qui touche toutes les sphères dirigeantes ou influentes du pays. La Shin-Ra a pu disposer d'un tel pouvoir grâce à son monopole sur la fabrication du "makô", une fumée lumineuse qui apporte chaleur et lumière à la ville.

Mais un mouvement de résistance (genre Greenpeace mais avec des flingues) s'est créé pour lutter contre les usines énergétiques polluantes et la volonté d'hégémonie politique de la Shin-Ra. Vous appartenez bien entendu à la résistance, après avoir travaillé un moment comme mercenaire pour Shin-Ra, et votre objectif est de renverser la multinationale.

Jouez à déjouer les traquenards de la Shin-Ra

FFVII reste similaire dans son principe à tout RPG digne de ce nom : chercher, rencontrer des compagnons, visiter, résoudre des



énigmes, enquêter, combattre… Dans les phases de recherche (Field), vous n'aurez quasiment besoin que du bouton de choix, et du bouton d'accélération (pour marcher plus vite). FFVII est en 3D, mais cela ne veut pas dire pour autant que vos mouvements sont limités. Vous pouvez marcher, courir, ramper, monter et descendre le long des échelles… Les angles de vue peuvent être changés manuellement, mais le mode automatique (à la manière de Resident Evil) donne des résultats impeccables.

Pour ce qui est des phases de combats, le système de FFVII est globalement identique à celui des précédents épisodes, exceptions faites d'un certain nombres d'améliorations.

L'équipe se compose désormais de trois personnages, et non de quatre. C'est préférable, car les combats sont très rapides et l'on n'a guère le temps de tergiverser. Mais rassurez-vous, il est toujours possible de sélectionner un mode Option Wait, et de prendre ainsi tout son temps lors des affrontements.

Par ailleurs, les sorts de magie sont utilisables par n'importe quel personnage, pourvu que celui-ci possède des armes ou armures acceptant ce qu'on appelle des "materia" (ou boules de magie). Il existe plusieurs sortes de materia. Les materia d'attaque permettent d'utiliser des sorts liés à des éléments (terre, feu, vent, glace…) ou encore d'empoisonner un adversaire.



De notre correspondant permanent à Tokyo, Banana San

Les materia de guérison sont utiles pour requinquer les blessés. Enfin, il existe des materia d'aptitude spéciale (voleur, pratique d'arts martiaux, protection d'autrui...). Le choix est tellement large que Square a jugé bon d'inclure un système d'aide "on-line" expliquant les effets de chaque magie, arme et objet du jeu. Une aide du même genre existait d'ailleurs déjà dans FFV!

L'art et la manière de manier le «materia»



L'utilisation de la magie est simple. Il suffit de posséder des materia, trouvés en chemin ou achetés en boutique, et une arme (ou autre équipement) sur laquelle peut s'encastrer un ou plusieurs de ces materia. L'association de matériel et d'énergie magique confère de nouveaux pouvoirs aux personnages et en combinant certains materia, on peut avoir accès à des pouvoirs annexes.

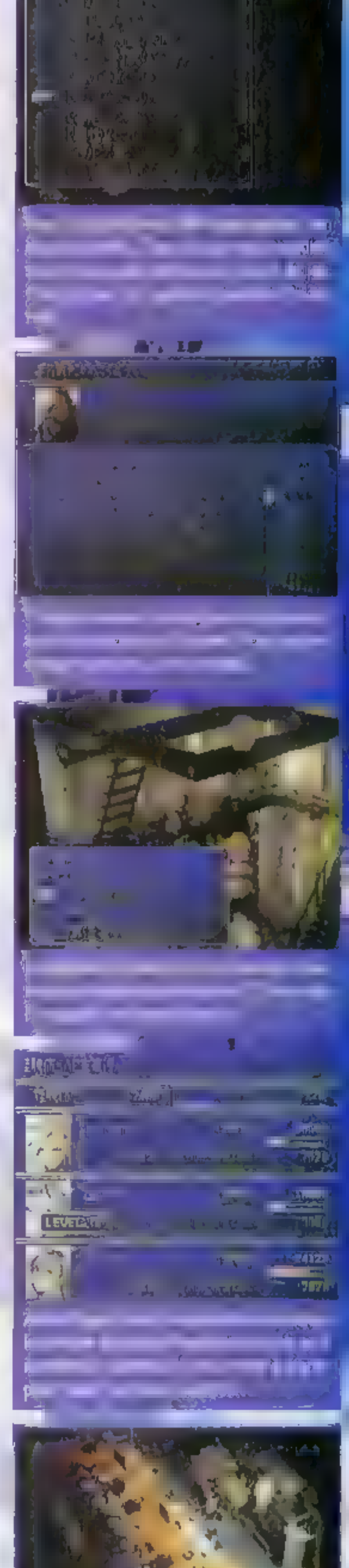
Mais attention, car si un materia peut augmenter certaines caractéristiques (force magique, rapidité...), il peut également en diminuer d'autres (comme la force d'attaque, par exemple). Bref, il vous faudra apprendre à doser au mieux ces énergies magiques afin d'obtenir des combinaisons optimales. Et, bien entendu, les

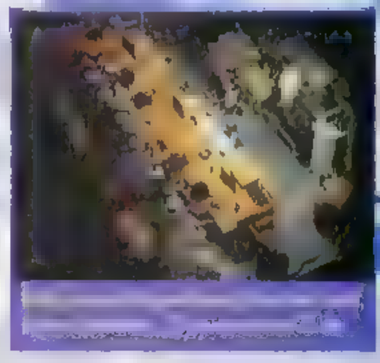
A la recherche du bandeau











Système de jeu: la marche à suivre



Pendant le combat, lorsque la jauge de Limit est pleine, le personnage peut déclencher un sort spécial. L'option d'attaque sera remplacée par le mot "Limit" dans le menu du bas.

Aeris préparant sa Limit de niveau [illegible] (sort de cure sur toute l'équipe).

Barrett préparant sa Limit de niveau [illegible] (Heavy Shot).

Tifa préparant sa Limit de niveau 1 (enchaînement, frappe du plat de la main).

Les «Limits»

Et la Saturn ?

Si aujourd'hui, la version PlayStation anglaise du jeu est, semble-t-il, à un stade de développement avancé (60 % à la fin janvier, mais la sortie n'est prévue que fin 97), il n'est pas encore question de la conversion de FFVII sur un autre support. Cependant, Square n'a jamais juré qu'il ne développerait que sur PlayStation.

LES BONS PLA

ÉCONOMI





MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Virtua Cop 2
+
Virtua Gun

Découpez ce bon, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'achat du meilleur jeu de tir sur console.

BON POUR 35 F* DE REDUCTION

Sur l'achat d'un jeu Virtua Cop 2 avec le Virtua Gun (Saturn).
A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania

*Offre valable jusqu'au 28/02/97. Dans la limite des stocks disponibles



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

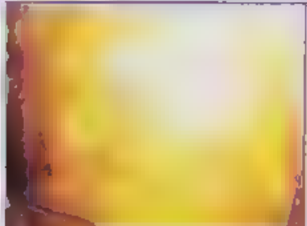
pouvoirs que vous aurez déjà utilisés un certain nombre de fois n'en seront ensuite que plus efficaces.
Enfin, autre différence d'importance, pendant les phases de combat une nouvelle jauge, baptisée Limit Level, s'affiche à l'écran. Son niveau augmente chaque fois que votre personnage est frappé par l'ennemi. Dès que la barre atteint son maximum, il est possible d'effectuer une action particulière (un enchaînement genre combo, un sort magique d'attaque ou de cure, etc.). Il est intéressant de noter que cette jauge peut être plus ou moins importante. Il est en effet possible de déterminer dans le menu des options le niveau du Limit Level, échelonné de 1 à 4. Plus le niveau choisi est élevé, plus la jauge met de temps à se remplir. Mais le sort ainsi déclenché n'en sera que plus efficace. A vous de savoir s'il vaut mieux frapper souvent, mais doucement, ou seulement de temps en temps, mais de façon définitive !

Square crée le jeu de rôle 32 bits

Les amateurs de jeux de rôle sur PlayStation étaient restés sur leur faim. FFVII va les rassasier. RPG d'une grande richesse tirant réellement parti des capacités de la PlayStation, il est non seulement bon, mais long (le jeu tient sur pas moins de trois CD-Rom). Et les musiques sont tout simplement splendides. La maniabilité en revanche n'est pas franchement évidente, et il faut en moyenne une demi-heure de jeu pour s'accoutumer à la vue 3D. Après cela, on ne peut plus s'en passer. De même, le système de jeu peut sembler compliqué de prime abord, mais on s'y fait très vite et jouer devient alors un vrai régal. Dommage que la prise en main ne soit pas immédiate, mais c'est là un moindre mal ! En contrepartie, le jeu bénéficie d'une 3D plus que correcte. Même s'il ne s'agit pas encore d'une vraie 3D temps réel, les personnages réagissent au quart de tour lors des phases de combat.
Les événements se succèdent à vive allure et en à peine trois heures de jeu, vous aurez déjà affronté trois ou quatre boss ! Un parfait dosage de la difficulté, progressive, entretient la tension tout au long du jeu. Il faut dire que le scénario est captivant et les rebondissements incessants. Des tonnes d'événements annexes promettent d'agréables moments. Enfin, ce jeu plaira à tous les types de joueurs, qu'ils soient novices (grâce au système d'aide on-line, par exemple) ou confirmés.
Bref, FFVII est une petite merveille. Au Japon, ce jeu est tellement attendu que les ventes de la PlayStation elle-même devraient augmenter avec l'arrivée. Certains prétendent même que les ventes de PlayStation risquent de doubler !





Full Motion Movie

Le pont se désagrège et le héros va faire une chute vertigineuse. C'est une image du jeu. Et, sans que vous ayez le temps de remarquer la transition, vous apercevez Tifa s'inquiétant pour son ami. En Full Motion, cette fois.



EDITEUR : SQUARE SOFT
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : 31 JANVIER AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : FIN 97

AUTRES INFOS :

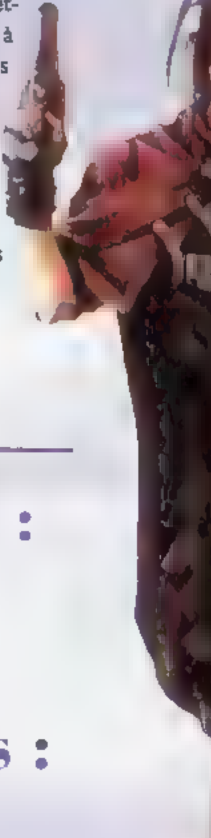
- ...gardé par Memory Card
- ... 800 yens
- ...de vente : magasins de jeux, ... "combini" (nom japonais des magasins de proximité). Par commande, ... de solution est offert gratuitement ... les premiers exemplaires commandés à la chaîne de "combini" Seven Eleven.

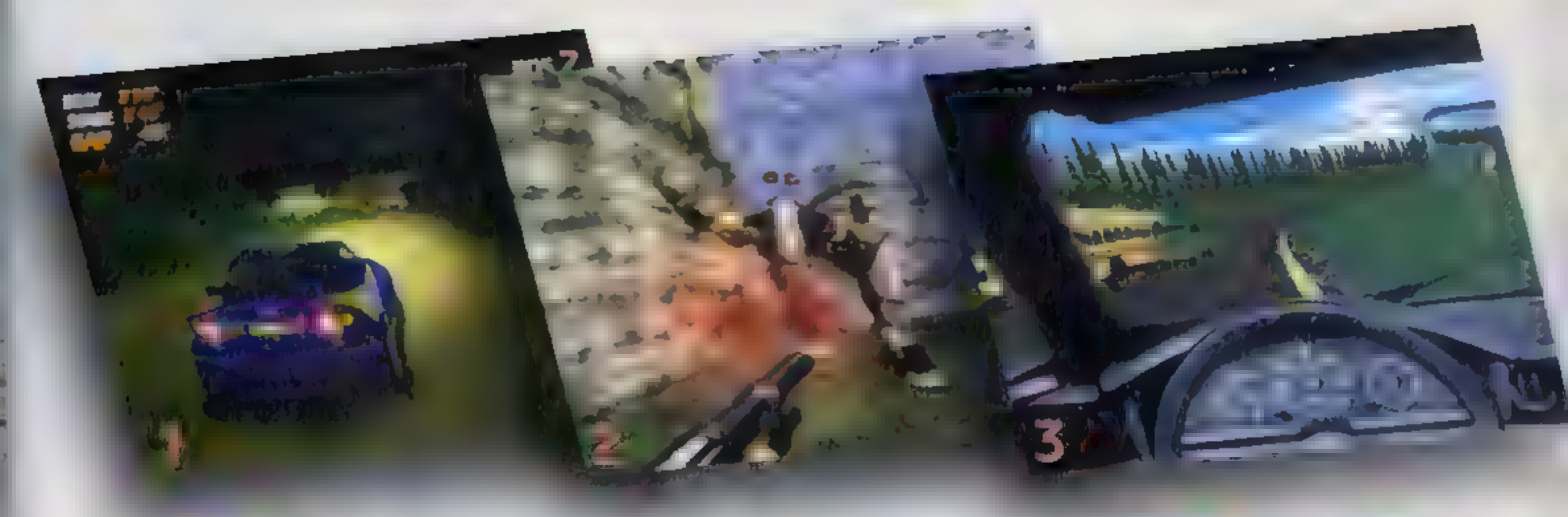
Points positifs :

- Des graphismes démentiels.
- Un scénario bien construit et riche en rebondissements.
- L'excellente utilisation de la 3D.

Points négatifs :

- La maniabilité demande un temps d'adaptation.
- Le temps de sauvegarde est plus long que sur SFC (c'est normal, mais bon...).





News

Les jeux de baston à l'honneur !

Il pointe le bout de son pare-chocs et pourrait bien enterrer tout ce qui s'est fait jusqu'ici en matière de course automobile sur console ! (page 63).

Un Indien dans votre N64 ! Voilà ce que propose Acclaim dans un doom-like d'une beauté hallucinante. Ça va faire mal. (page 50).

Enfin la suite des folles aventures des voitures de tourisme les plus chères et les plus puissantes de la planète ! (pages 52-53).

Six pages pour tout savoir du futur hit arcade de Namco... qui, n'en doutons pas, sera converti sur PlayStation. (pages 22 à 27).

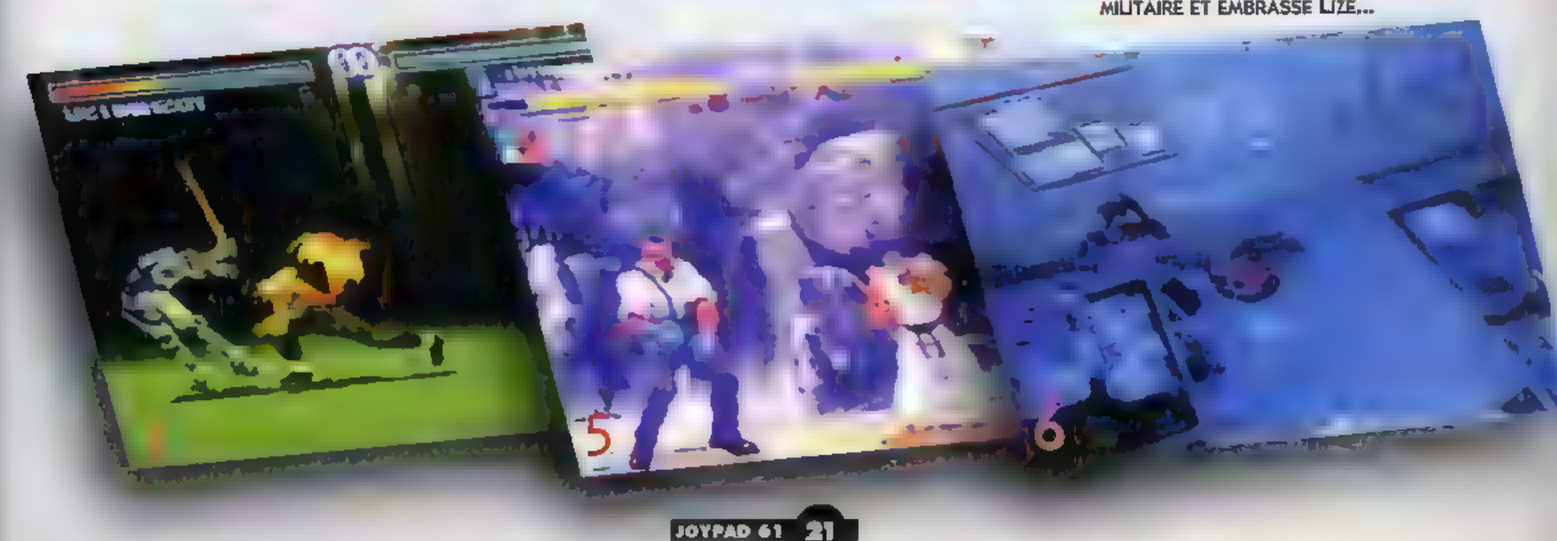
Capcom s'y met ! Son Street n° 3 est en 2D et risque également de faire un sacré carton dans les salles d'arcade. (pages 30 à 33).

Même si certains risquent de s'en arracher les cheveux, nous vous dévoilons de nouvelles images de Bio 2, plus gore que jamais ! (pages 38-39)



Outre l'événement du mois (que dis-je ? de l'année !) qu'est le test de Final Fantasy VII, vous trouverez dans notre rubrique News, très fournie ce mois-ci encore, des titres qui ne demandent qu'une chose : qu'on y joue enfin ! Infogrames nous l'avait bien caché, son V-Rally. Quelle claque en découvrant les quelques photos chichement lâchées par l'éditeur ! Vous nous le réclamiez à cors et à cris, voici enfin les toutes premières images de The Need For Speed 2 prévu sur PlayStation ! Ouf, on a frôlé l'émeute... Mais ce n'est pas tout, arrivent aussi des bombes comme Tekken 3, Street Fighter 3 et Bio Hazard 2. Les deux premiers devant, sauf cataclysme nucléaire, être converti sur la 32 bits de Sony. Quant à Bio 2, après l'avoir vu de nos propres yeux, croyez-nous, ça va faire un malheur... s'il sort dans les délais. Enfin, Turok de Acclaim vous initie à la chasse aux dinosaures sur N64... Que dire de plus, si ce n'est qu'on y a enfin joué et qu'on a aimé ça !

LA RÉDACTION, QUI A FINI SON SERVICE MILITAIRE ET EMBRASSE LIZE...







Sega ayant lancé avec éclat et succès son Virtua Fighter 3, Namco ne pouvait rester plus longtemps sans répliquer. C'est désormais chose faite avec l'annonce de Tekken 3, ce troisième épisode de la saga de jeux de combats, censé mettre à la disposition du joueur le nec plus ultra en matière de "s'en mettre plein la tronche en trois dimensions" ! Let's fight !





Même si question jouabilité les avis sont plus que partagés, en termes de prestige et de réalisme Virtua Fighter 3 avait conquis depuis quelques mois les foules d'aficionados qui écument les salles d'arcade Grâce à une nouvelle carte d'exploitation (le Modèle 3), l'éditeur pouvait afficher des combattants aux graphismes encore plus réalistes que ceux que l'on avait pu voir jusqu'alors. Comparé au petit dernier de Sega, Tekken 2, figure de proue des jeux de combat chez Namco, faisait pâle figure... L'éditeur nippon se devait donc de réagir au plus vite !

Papy fait de la résistance !

C'est vrai qu'il s'agit du troisième de la série et que l'on commence à avoir nos petites habitudes. Tout d'abord, certains combattants sont restés les mêmes. La garde (et l'arrière-garde) que forment les protagonistes des épisodes précédents restés fidèles au tournoi "du poing de fer" est composée de six personnages : Paul, Lei, Law, King, Yoshimitsu et Heihashi. Il y a donc forcément beaucoup de nouveaux arrivants ! Mais le tournoi étant



censé se dérouler dix-neuf ans après le précédent, certains jeunots de Tekken 1 et 2 accusent maintenant le poids des ans. Exemples : Paul Phoenix a 46 ans, Lei Woolong en a 45, King dépasse le quart de siècle et le plus vieux de tous a même 103 ans ! Ce n'est plus de la hargne, c'est de la rage ! Lors des séquences en images de synthèse, les graphistes de Namco ont réussi à donner à ces combattants des visages marqués par la vieillesse et une allure de club du troisième âge. Mais lors des combats, à les voir faire cabrioles, sauts périlleux et autres coups spéciaux, on a du mal à croire qu'il s'agit de papys ! Les habitudes sont conservées également dans le système de combat. On ne change pas une recette qui gagne, et Tekken 3 reprend le principe qui a fait le succès des deux premiers volets. A ce propos, Namco s'est montré pour le moins discret sur les améliorations apportées dans ce domaine. Mais on peut être quasiment sûr de trouver une ou deux petites nouveautés sympathiques !

Un scénario digne d'un film indien !

Je récapépette pour ceux qui viennent de se réveiller, la merveilleuse - et ô combien édifiante ! - histoire de Tekken, qui signifie "le Poing d'Acier" en patois local du côté de Tokyo. Le PDG du groupe international Mishima, dénommé Heihachi Mishima, se trouve être un expert en arts martiaux. Persuadé qu'il est "ze best in ze world", il décide d'organiser un tournoi où la crème des pratiquants s'affrontera, avant de se mesurer à lui. Mais ne voilà-t-il pas que, enfer et sushis au camembert avarié, c'est son propre fils, le démoniaque Kazuya, qui met une raclée à son camarade géniteur paternel et en profite - le fourbe - pour lui piquer les commandes du groupe Mishima. Stupeur, opprobre et fin de l'épisode un !

Dans le suivant, le joueur découvre que le linge sale continue à se laver en famille... élargie par l'arrivée de nouveaux personnages, dont notamment Jun Kazama qui dispose de pouvoirs mystiques. Kazuya est désormais

Les textures appliquées aux nouveaux personnages sont d'une beauté encore plus impressionnantes

Des mouvements d'un grand réalisme, qu'il faut vraiment voir pour y croire !



Tekken 3 ne conserve que 6 personnages de l'épisode précédent.

sous l'emprise d'une force diabolique, il dirige une sorte de mafia-triade-yakuzesque genre "Amicale des Golfs Corses" Mais cela ne l'empêche pas de perdre le combat, et la vie. Son papounet récupère le groupe Mishima. Les méchants sont punis et le monde pleure, tellement c'est émouvant !

Attendez, c'est pas fini !

Ce qui nous amène au troisième, et dernier épisode, de la série. Heihachi, ignorant toujours que son fils était tombé sous l'influence d'un pouvoir maléfique - le démon du combat -, enterre son cadavre dans le cratère du volcan. Jun Kazama, qui avait eu une aventure avec Kazuya en essayant de le débarrasser de son aura maléfique, donne naissance à un bébé, Jin. Le démon du combat se matérialise devant elle pour la défier. Ayant



La beauté des décors n'a d'égale que le réalisme des "replays"

Les coups les plus fourbes sont permis !





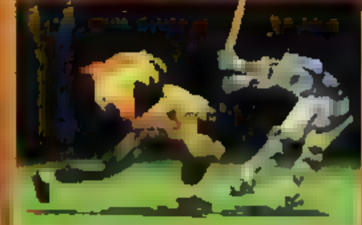
Paul est l'un des rares de Tekken 2 à être conservé



Même la vieillesse ne change rien à la souplesse !

Comparatif Tekken 2/Tekken 3

[illegible] les textures des habits. Il [illegible] de regarder le tatouage de Jin [illegible] nouveauté du jeu, pour se rendre immédiatement compte des [illegible]. Alors que les combattants de Tekken 2 étaient légèrement [illegible], dans ce nouvel épisode les personnages bénéficient de soins plus attentifs, ce qui leurs confèrent un esthétisme nettement plus "clean" grâce à l'anti-aliasing (un procédé qui permet de lisser les arrêtes des polygones afin de rendre les contours des traits plus nets). La taille des combattants est aussi légèrement plus importante et les effets de lumières mieux rendus grâce aux derniers procédés en matière de lighting (effets de lumière qui tuent). De plus, des mouvements inédits viennent agrémenter le jeu avec notamment de nouveaux coups bien plus fourbes !







réussi à repousser ses attaques, Jun part se réfugier avec son fils dans les montagnes désertes de Yakushima. Pendant ce temps-là, le père Heihachi fait dans le social. Il a mis en place une espèce de force privée - la "Tekken Force" - qui joue à l'ONU, réglant les disputes entre nations du tiers-monde et développant les cultures pour nourrir les autochtones. Bref, peace and love !

[illegible] également en projet ?

[illegible] même pas encore disponible dans les salles d'arcade, les rumeurs vont bon train concernant les futures conversions pour les consoles. Pas de surprise : il semble que Namco ait décidé d'adapter Tekken 3 sur PlayStation durant la seconde moitié de l'année 97... Mais on parle aussi de plus en plus d'une [illegible] Nintendo 64... Wait and See.

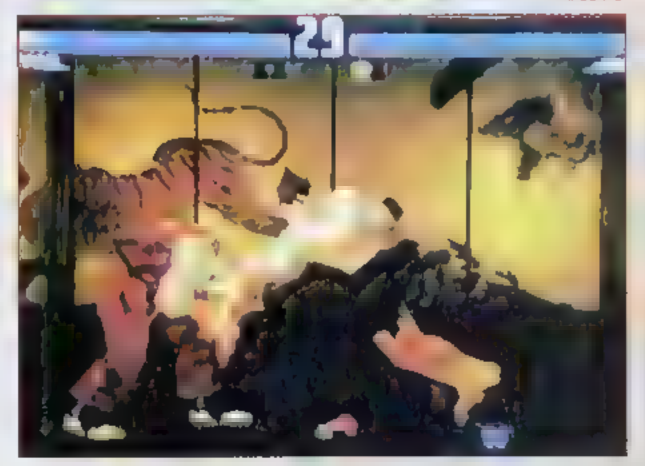
C'est Dallas ma parole !

Quinze ans se sont écoulés. En Amérique Centrale, sur les ordres d'Heihachi, la Tekken Force opère des fouilles sur les ruines d'un site sacré indien. Dans un dernier message radio, ils annoncent qu'ils ont découvert une mystérieuse créature, se demandant s'il ne s'agit pas d'une émanation du démon du combat. Puis, la Tekken Force ne répond plus... Heihachi se rend sur place et découvre des corps étendus sans vie. Il se sent d'abord désolé pour tous ces morts. Mais il en vient rapidement à se demander si la découverte de cette créature - pour autant qu'il puisse la contrôler - ne lui permettrait pas d'assouvir son ambition de jeunesse : conquérir la galaxie ! A travers le monde, une série de disparitions a lieu. Le seul point commun des disparus : ce sont des experts en arts martiaux, au caractère aussi durement trempé que le corps. A peu près au même moment, Jun vit bien sagement avec Jin dans sa cabane sylvestre. Mais, grâce à ses dons, elle sent un danger approcher. Elle raconte toute l'histoire à son fils qui a maintenant quinze ans, et lui demande de rejoindre son grand-père Heihachi au cas où il lui arriverait malheur. Puis, une nuit de tempête, le démon du combat la retrouve. Jun se bat contre lui, pendant que Jin perd conscience. Quand il reprend ses esprits, le lendemain matin, sa mère a disparu et toute la montagne aux alentours est dévastée et brûlée. Il se rend chez Heihachi et lui raconte son histoire, lui demandant de le préparer





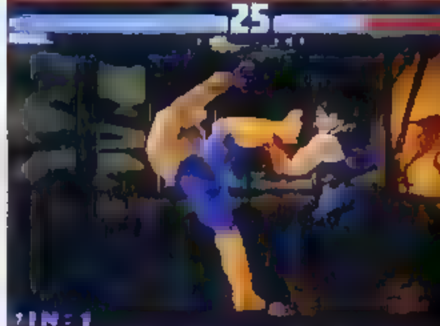
Jin, l'homme au tatouage trop bien visible pourrait bien être LA star de Tekken 3. L'homme à battre.



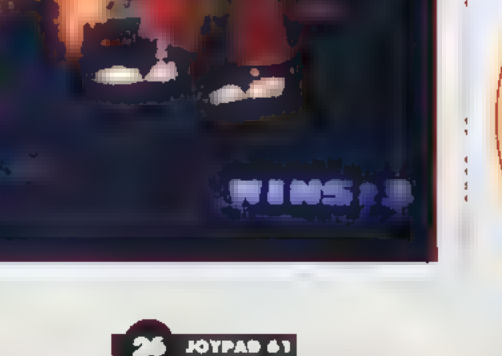
à affronter le démon du combat. Quatre ans se sont désormais écoulés. Jin veut se mesurer au démon du combat qui a tué sa mère. Heihachi a aussi ses raisons pour le rencontrer : il désire toujours contrôler la créature pour qu'elle l'aide à devenir maître du monde. Etant persuadé que ce sont les âmes des guerriers qui attirent le démon, il décide de monter un piège en organisant un nouveau tournoi du Poing d'Acier...

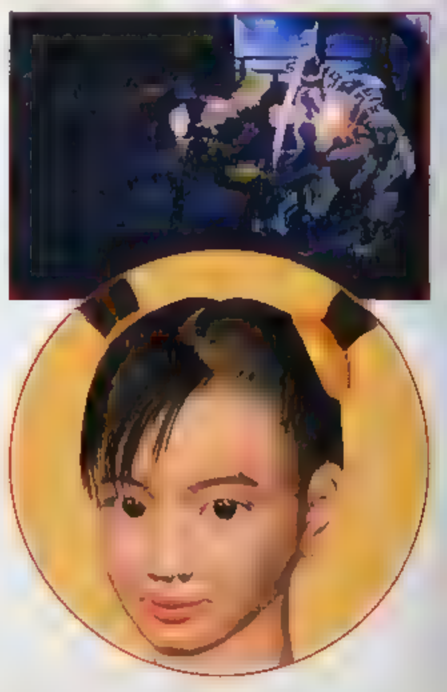
Une nouvelle carte d'exploitation pour ce jeu ?

Il est probable - et même certain - que pour son Tekken 3, Namco ait recouru à une nouvelle carte d'arcade (le Système 12?), car les textures et l'apparence des combattants se sont encore améliorées depuis Tekken 2. Au fur et à mesure des versions, les joueurs de Tekken perdent peu à peu l'apparence "carrée", toute en polygones saillants, qui soulevait certaines critiques parmi les joueurs les plus esthètes. Même si les compétiteurs sont modélisés à l'aide de la même technique (pas de Lissage de Gouraud, mais des polygones mappés), cette dernière a subi de nettes améliorations. Les textures sont beaucoup plus fines, permettant des détails aussi précis que les motifs du pantalon de Lei, et toutes en couleur. Elles sont également beaucoup plus chaudes et vivantes, notamment pour le rendu des corps. Les graphistes gèrent parfaitement les effets d'ombres, notamment dans les plis des vêtements, et le réalisme en bénéficie grandement ! De nouvelles aires de combat sont également apparues : usine industrielle, temple au centre d'une forêt millénaire, quartier mal famé de Kowloon, rédaction de Joypad...









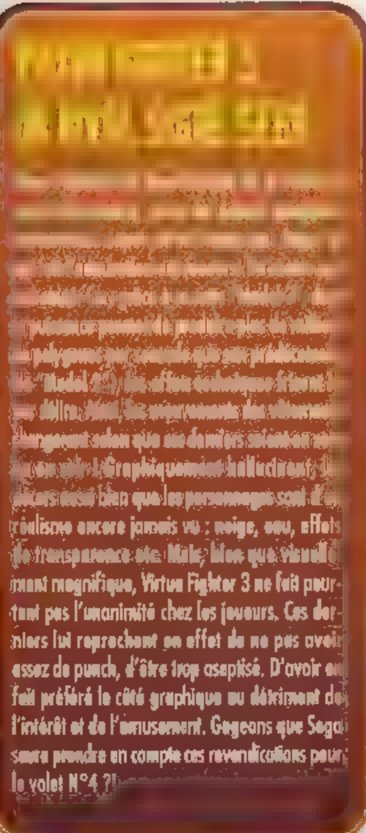
La guerre des "3" aura bien lieu !

Gardant encore quelques surprises, qui ne seront sans doute révélées qu'en février lors de la présentation officielle du prochain salon de l'arcade AOU, Tekken 3 est d'ores et déjà un sérieux concurrent pour le VF 3 de Sega. Mais la lutte ne se limite pas à ces deux titres, car déjà se profile à l horizon le Sreet Fighter III de Capcom dont nous vous parlons dans ces pages... N'oublions pas non plus Konami, qui peaufine des jeux sur son fameux "Cobra" (cf Joypad N°60), ni SNK, qui travaille d'arrache-pied sur sa nouvelle carte d'arcade. . L'année 1997 risque d'être aussi baston que l'a été 1996 ! Qui sera K.O., qui sera vainqueur? Mystère ! En tout cas, les joueurs risquent une fois de plus d'être les grands bénéficiaires de cette lutte acharnée à la surpuissance.

Banana San

MACHINE : ARCADE
EDITEUR : NAMCO
SORTIE : PRINTEMPS 97 JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : ETÉ 97
SORTIE PLAYSTATION : DÉCEMBRE 1997?

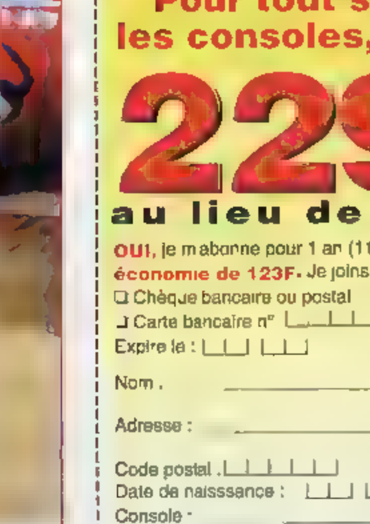

Admirez les mouvements et les textures des personnages. Merci le Systeme 12





La conversion de Tekken 3 sur PlayStation ne fait en outre aucun doute.







VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

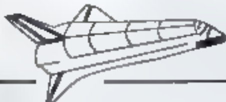
ESPACE 3 Games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE — 499 F

BREATH OF FIRE 2	449,00	**SCHTROUMPFS 2**	**449,00**
DBZ HYPER DIMENSION	489,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DONKEY KONG 3	499,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
DRAGON BALL Z L'ULTIME MENACE	449,00	SIM CITY 2000	399,00
FIFA 97	369,00	**SPIROU**	**299,00**
FINAL FIGHT 3	449,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
NBA GIVE N GO	299,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399,00
NBA LIVE 97	369,00	WORMS	399,00
NHL 97	369,00	**WRESTLEMANIA**	**299,00**
PGA TOUR GOLF 97	399,00		
PINOCCHIO	449,00		

- MANETTE ASCII — 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR — [illegible]
- PRISE PERITEL — 149,00



Promos

BATMAN FOR EVER	**169,00**	NHL 96	169,00
CLAYMATE	99,00	PACK ATTACK	149,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**	PAC MAN 2	199,00
EQUINOX	149,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PLOK	129,00
GOOF TROOP	129,00	**PREHISTORIC MAN**	**99,00**
HAGANE	**129,00**	**REVOLUTION X**	**99,00**
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	**RISE OF THE ROBOT**	**99,00**
JUDGE DREDD	**149,00**	SHAQ FU	129,00
KID KLOWN	99,00	STAR TRECK THE DEEP SPACE	149,00
KILLER INSTINCT	**99,00**	**SUPER BC KID**	**149,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**	SUPER MARIO KART	199,00
MARIO IS MISSING	**99,00**	TERMINATOR 2	149,00
MEGAMAN X	199,00	TINTIN AU TIBET	299,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	**URBAN STRIKE**	**199,00**
MYSTIC QUEST	169,00	WARIO WOOD	149,00
NFL QUATERBACK 96	199,00	WARLOCK	149,00
		WORLD MASTER GOLF	149,00
		ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 97	329,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	329,00	PINOCCHIO (EUR)	369,00
MADDEN 97	349,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	VIRTUA FIGHTER	369,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00		
NHL 97 (EUR)	349,00		

- ACTION REPLAY — 99,00
- MANETTE DE BASE — 59,00



Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DINO DINIS SOCCER	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**99,00**
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	**PETE SAMPRAS 96 (EUR)**	**199,00**
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**199,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**	**POWER RANGERS 2**	**149,00**
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	REAL MONSTER	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	**REVOLUTION X (EUR)**	**99,00**
EXO SQUAD (EUR)	99,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96	169,00	RISTAR (EUR)	99,00
FOREMAN FOR REAL	**99,00**	**SHINNING FORCE (EUR)**	**129,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**	**SOLEIL (EUR)**	**169,00**
J. MADDEN 96	149,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	**SONIC SPINBALL**	**169,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	SPEEDY GONZALES	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**	**SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)**	**149,00**
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**	STARGATE (EUR)	129,00
MARSUPILAMI	**169,00**	STAR STREK (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**199,00**	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	**169,00**	TIME KILLER	99,00
		ZOOL (EUR)	99,00
		ZOOP (EUR)	99,00

3DO

MAGAZINE + DEMO	50,00	CALYPSE	99,00	SHADOW WAR	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	99,00	JOHN MADDEN	99,00	SHOCK WAVE 1	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SHOCK WAVE 2	149,00
BATTLE SPORT	149,00	KING DOM THE FAR REACHES	[redacted]	SNOW JOB	199,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	**SPACE HULK**	**99,00**
CASPER (NTSC)	**299,00**	LUCCENNE QUEST	299,00	SPACE PIRATE	99,00
DEMOLITION MAN	149,00	MAD DOG MC CREE	149,00	STAR BLADE	99,00
DOOM	149,00	**OLYMPIC GAMES**	**369,00**	STELLA 7	79,00
DRAGON LORE	299,00	PEEPLE BEACH GOLF	99,00	STREET FIGHTER	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**	PGA 96	99,00	SYNDICATE	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00	PSYCHIC DETECTIVE	99,00	THEME PARK	99,00
FLYING NIGHTWARE	99,00	QUARANTINE	[redacted]	TOTAL ECLIPSE	99,00
GRIDDERS	99,00	RETURN FIRE	99,00	VIRTUOSO	99,00
HELL	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
MMERCENARY	99,00	**SAMPLER 2 10 DEMOS**		**WING COMMANDER 3**	**99,00**
INCREDIBLE MACHINE	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	ZNADNOST	99,00
IRON ANGEL OF THE APO-					

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD .... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	[redacted]
ART OF FIGHTING 3	990,00	**KING OF FIGHTER 96**	**1690,00**
FATAL FURY II	249,00	**SAMOURAI SHODOWN III**	**990,00**
FATAL FURY III	990,00	**SAMOURAI SHODOWN IV**	**1690,00**
FATAL FURY REAL BOUT	990,00	VIEW POINT	499,00
GHOST PILOT	249,00	WORLD HEROES II	249,00
		WORLD HEROES II JET	399,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix — 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00	KING OF FIGHTER 95	349,00
AERO FIGHTER 2	199,00	**KING OF FIGHTER 96**	**449,00**
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	METAL SLUG	449,00
ART OF FIGHTING 3	449,00	MUTATION NATION	199,00
BASE BALL 2020	199,00	NINJA MASTER	349,00
BURNING FIGHT	199,00	POWER SPIKES	149,00
FATAL FURY 3	349,00	PULSTAR	299,00
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**	RAGNAGARD	349,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN 3	349,00
GALAXY FIGHT	199,00	**SAMOURAI SHODOWN 4**	**449,00**
KABUK KLASH	299,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	TOP HUNTER	199,00
KING OF FIGHTER 94	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	399,00
		VIEW POINT	199,00
		WORLD HEROES PERFECT	199,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	499,00

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3



Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	99,00

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FEDA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
STAR OCEAN	490,00
YS 5	399,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

- → MEMORY CARD — 199 F
- → DUO + 1 JEU — 1 290 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX — 1290 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU — 690,00

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS	PARIS	LILLE	DOUAI
128, bd Voltaire 75011 PARIS - M° Voltaire Tél : 01 48 05 42 88 Tél : 01 48 05 50 67	36, rue de Rivoli 75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul Tél : 01 40 27 88 44	2, rue Faidherbe Tél : 03 20 55 67 43 44, rue de Béthune Tél : 03 20 57 84 82	39, rue Saint Jacques Tél : 03 27 97 07 71 **VANNES** 30, rue Thiers Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + SEGA RALLY 1590 F**

→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**

Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER	499 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F	[illegible]	[illegible] F
• VIRTUA GUN	199 F	• PAD ANALOGIQUE	[illegible] F
		• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	[illegible] F
		• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP		JACK IS BACK	
ALBERT ODYSSEE	449,00	(ALONE IN THE DARK 2)	369.00
FATAL FURY REAL BOUT + CART	499.00	JEWELS OF THE ORACLE	349.00
KING OF FIGHTER 96	399.00	JOHN MADDEN 97	369.00
LANGRISSER 3	399 00	KEIO 2	369 00
LUNAR SILVER STAR	**449,00**	LOADED	349.00
OGRE BATTLE	399.00	MAGIC THE GATHERING	369 00
RIGLOR SAGA 3	399 00	MICROMACHINE 3V	369 00
SAILOR MOON SUPER S	399.00	NBA JAM EXTREME	369 00
JEUX EUROPEENS		NBA LIVE 97	369 00
ALIEN TRILOGY	369,00	**NEED FOR SPEED**	**369.00**
AMOK	349.00	NFL QUATERBACK 97	369 00
ANDRETTI RACING	[illegible]	NHL HOCKEY 97	369 00
ATHLETE KING	[illegible]	NIGHT + PAD	469.00
BATMAN FOREVER	349.00	NIGHT WARRIOR	349.00
BLAM MACHINE HEAD	349.00	PFA SOCCER MANAGER	369.00
BLAZING DRAGONS	349 00	PGA TOUR GOLF 97	369 00
BUG TOO	349 00	PROJECT X2	369 00
BUST A MOVE 2	299 00	RETURN OF FIRE	[illegible]
CASPER + POGS	**369 00**	ROAD RASH	369 00
COMMAND & CONQUER	**369,00**	SCORCHER	349 00
CRIME WAVE	369.00	SONIC 3D BLAST	369.00
CRUSADER NO REMORSE	349.00	SOVIET STRIKE	369 00
DARK SAVIOR	369 00	STARFIGHTER 3000	369 00
DAYTONA USA CE	**369,00**	STREET RACER	349 00
DESTRUCTION DERBY	**349,00**	**STORY OF THOR 2**	**349,00**
DIE HARD TRILOGY	369.00	**STREET FIGHTER ALPHA 2**	**369 00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**	TILT	349 00
DRAGON HEART	[illegible]	TOSHIDEN URA	349 00
[illegible]	[illegible]	**TOMBRAIDER**	**349,00**
EARTHWORM JIM 2	369 00	TUNNEL B1	349 00
EXHUMED	369.00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**
FIFA 97	**369,00**	VIRTUA COP 2 + GUN	489 00
FIGHTING VIPERS	[illegible]	**VIRTUA FIGHTER 2**	**299,00**
FRANK THOMAS BIG HURT	369 00	VIRTUA FIGHTER KID	349 00
GRID RUN	369 00	VIRTUAL GOLF	349 00
HARDCORE 4X4	369 00	VIRTUAL ON	369 00
IRON AND BLOOD	349 00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**369,00**
IRON MAN	369 00	WWF IN YOUR HOUSE	349 00

Promos

JEUX JAP		***JEUX EUROPEENS***	
FATAL FURY 3	299.00	D	299 00
FIGHTING VIPERS	**299,00**	**FIFA 96**	**149,00**
GRAN CHASER	[illegible]	GOLDEN AXE THE DUEL	299 00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**	MAGIC CARPET	169 00
NIGHTS	199 00	MORTAL KOMBAT 2	169 00
SAMOURAI SHODOWN 3	299 00	**NBA JAM TE**	**199,00**
TENCHI O KURAU 2	**199,00**	NFL QUATERBACK 96	299 00
TOSHIDEN	**149,00**	RAYMAN	299 00
[illegible]	**299,00**	SLAM AND JAM 96	149.00
VAMPIRE HUNTER	**199,00**	SPACE HULK 2	299 00
VIRTUA FIGHTER KID	**199,00**	STREET FIGHTER	149 00
		STREET FIGHTER ALPHA	**249,00**
		THE HORDE	299,00
		THEME PARK	**199,00**
		TRUE PINBALL	299 00
JEUX USA		**VIRTUA RACING**	**149.00**
		WWF WRESTLEMANIA	**199,00**
MYST	**199,00**	**X MEN**	**199,00**

Playstation

→ **PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2490 F**

→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE 1490 F**

→ **VOLANT + PEDALIER 499 F**

→ Joystick simulateur de vol 499 F

→ Psychopad 399 F

→ Pistolet 199 F

• SOURIS	1[illegible],00
• PRO ACTION REPLAY	[illegible],00
• CABLE DE LIAISON	1[illegible],00
• JOYSTICK	[illegible],00
• MANETTE	[illegible],00
• MANETTE ARCH	[illegible],00
• RALLONGE MANETTE	[illegible]
• MEMORY CARD	[illegible],00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	[illegible]
• PRISE PERITEL RGB	1[illegible]
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	[illegible]

JEUX USA		CRASH BANDICOOT	399,00	NHL HOCKEY 97	369 00
DARK FORCES	399 00	CRUSADER NO REMORSE	349 00	**PANDEMONIUM**	**349,00**
REBEL ASSAULT 2	399 00	CUP TENNIS DAVIS	349.00	PFA SOCCER MANAGER	**369.00**
JEUX JAP		**DESTRUCTION DERBY 2**	**369,00**	PGA TOUR GOLF 97	369.00
ARC THE LAD 2	499.00	**DIE HARD TRILOGY**	**369,00**	PITBALL	349.00
BASTARD	499 00	**DISRUPTOR**	**349,00**	PROJET OVERKILL	349 00
COBRA	499 00	DRAGON HEART	349 00	**PROJECT X2**	**369 00**
DRAGON BALL [illegible] 2	**399,00**	EARTHWORM JIM 2	349 00	RELOADED	349 00
FATAL FURY REAL BOUT	499 00	**FADE TO BLACK**	**369,00**	**RESIDENT EVIL**	**349.00**
FINAL FANTASY VII	549.00	FIFA SOCCER 97	369 00	RETURN OF FIRE	299,00
KING FIGHTER 95	499 00	**FINAL DOOM**	**349,00**	RIDGE RACER REVOLUTION	369.00
OVERBLOOD	399.00	FIRO AND KLAWD	349 00	ROAD RASH	369 00
RAGE RACER	**499,00**	**FORMULA 1**	**369.00**	**SAMPRAS TENNIS EXTREME**	**369,00**
RAMNA 1/2	499 00	GRID RUN	369.00	**SAMOURAI SHODOWN**	**349,00**
SAILOR MOON SUPERS	499,00	HARDCORE 4X4	369 00	SIM CITY 2000	349 00
SAMOURA SHODOWNS 3	399.00	HYPER TENNIS	369 00	**SOVIET STRIKE**	**369,00**
SOUL EDGE	**499,00**	**INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE**	**349,00**	SPACE HULK 2	299 00
TEKKEN 2	349 00	IRON AND BLOOD	349.00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369.00
TOSHIDEN 3	499 00	J MADDEN 97	369 00	STARFIGHTER 3000	299 00
VANDAEL HEART	499 00	JET RIDER	349 00	**STAR GLADIATOR**	**349,00**
JEUX EUROPEENS		**KING FIELD**	**349,00**	**STREET FIGHTER ALPHA 2**	**349,00**
2 XTREME	**349,00**	KONAMI OPEN GOLF	349 00	**STREET RACER**	**349,00**
ANDRETTI RACING	369 00	LEGACY OF KAIN	349 00	**TEKKEN 2**	**399,00**
ARTON SENNA KART	349.00	**LES CHEVALIERS DE BAPHOMET**	**349,00**	TEST DRIVE OFF ROAD	369.00
BATMAN FOREVER	349,00	MAGIC THE GATHERING	349.00	TILT	349 00
BLACK DOWN	369.00	MICROMACHINE 3V	369.00	**TIME COMMANDO**	**369,00**
BLAM MACHINEHEAD	349 00	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349 00	**TOBAL 1**	**369,00**
BLAZING DRAGONS	349 00	**MOTOCROSS**	**369,00**	**TOMB RAIDER**	**369,00**
BURNING ROAD	**349,00**	MYST	349 00	TRANSPORT TYCOON	369.00
BUST A MOVE 2	269.00	**NBA JAM EXTREME**	**349,00**	**TUNEL B1**	**369,00**
CASPER + POGS	349.00	NBA LIVE 97	369 00	**TWISTED METAL 2**	**369,00**
CHEEZY	299 00	NEED FOR SPEED	369 00	WARHAMMER	369,00
CHRONICLE OF THE SWORD	349 00	NFL QUATERBACK 97	349 00	**WIPE OUT 2097**	**369,00**
COMMAND AND CONQUER	**349,00**	NHL FACE OFF	349 00	WWF IN YOUR HOUSE	349 00
COOL BOADERS	349.00			X COM 2	369 00

Promos

JEUX USA		**JEUX EUROPEENS**		NBA LIVE 96	149 00
OFF WORLD EXTREM	199.00	**ALIEN TRILOGY**	**299,00**	**OLYMPIC GAMES**	**199,00**
JEUX JAP		BREAK POINT TENNIS	299 00	OLYMPIC SOCCER	199 00
BOXER ROAD	99 00	**D**	**299,00**	RAGING SKIES	299 00
CHORO Q	**199,00**	DARK STALKERS		RAYMAN	299 00
COSMIC RACE	99 00	NIGHT WARRIOR	299 00	REVOLUTION X	149 00
CRIME CRACKER	99 00	**DRAGON BALL Z**	**299,00**	SHELLSHOCK	199 00
DRAGON BALL Z	249 00	EXTREME PINBALL	199 00	SHOCKWAVE	99 00
FORMATION SOCCER	199.00	F117 AGILE WARRIOR	249 00	**SLAM AND JAM 96**	**149,00**
GROUND STROKE	99 00	**FIFA 96**	**199,00**	**THEME PARK**	**199,00**
NAMCO MUSEUM 2	149 00	HI OCTANE	99 00	TOP GUN	299.00
NIGHT STRIKER	99.00	JUMPING FLASH 2	299 00	**TOSHIDEN 2**	**199.00**
STAR GLADIATOR	299 00	JUPITER STRIKE	199.00	**TOTAL NBA'96**	**299,00**
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99.00	**MAGIC CARPET**	**169,00**	**VIEW POINT**	**149,00**
VAMPIRE	**199,00**	NBA IN THE ZONE	249,00	**WRESTLEMANIA**	**199,00**
		NBA JAM TE	**169,00**		

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE a envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél . 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux 25 F consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Age Téléphone : .... Signature

(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur ☐ MEGADRIVE ☐ GAME GEAR ☐ PLAYSTATION

☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGA CD ☐ 3 DO ☐ SATURN

☐ SUPER NES ☐ NEO GEO ☐ CDI ☐ NEC

☐ SUPER FAMICOM ☐ GAME BOY ☐ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../... .... Signature

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

japon news

Street Fighter III New Generation

arcade

"3" semble être devenu le chiffre fétiche des éditeurs de jeux de baston ces temps-ci. Après Sega et son fameux Virtua Fighter 3, Namco et la version "trois" du célèbre Tekken, voici que Capcom entre dans la danse avec Street Fighter, troisième du nom !





Desormais, avant chaque partie, les joueurs selectionnent leur super combo parmi les trois proposese.

Après des années de SFII-quelque-chose, de SFII Prime et autre SF Zero II, Capcom a estimé que les nouveautés et améliorations apportées à cette dernière version nécessitaient le passage à une graduation supérieure. Ces améliorations concernent moins le design et l'apparence générale du jeu, assez proche des épisodes précédents, que le système de jeu lui-même.

Retour à la case départ...

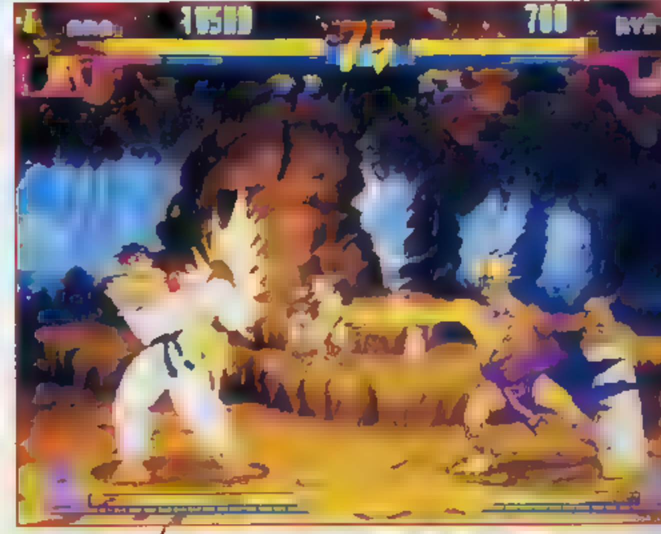
Après une incursion dans le domaine de la 3D avec SFII Ex, dont le résultat ne semble guère avoir convaincu les gourous de l'éditeur, la nouvelle version marque un retour à la bonne vieille 2D... mais quelle 2D ! Décors



Elena, l'une des nombreuses nouvelles recrues, est d'une souplesse à toute épreuve !



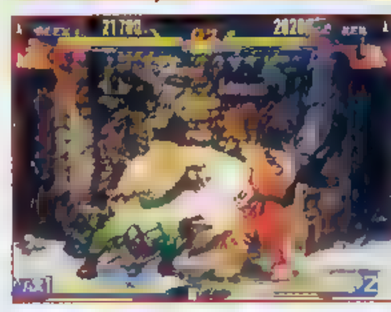
De nouveaux persos, de nouvelles attaques et de nouvelles combo : Capcom n'a pas fait les choses à moitié.



et personnages sont ici nettement plus réalistes (c'est un comble !) que dans les jeux de baston 3D développés par les concurrents. La musculature des corps, les plis des vêtements, la richesse des décors... Visuellement, la 2D telle que la maîtrisent les graphistes de Capcom est sans égale ! Certes, les animations de jeux 3D tels que VF3 ou Tekken 3 bénéficient de procédés de digitalisation des mouvements d'acteurs réels (Motion Capture), et ont ainsi une longueur d'avance sur les jeux 2D. Mais il faut néanmoins souligner la qualité des animations des produits de Capcom qui atteignent des sommets de beauté depuis la période X Men/Vampire. Ainsi, les combattants de SFIII disposent de 500 animations différentes (SF Zero 2, réputé pour la qualité de son animation, n'en comptait que 150 par héros !). De plus, le fait de réaliser des animations en 2D permet de concevoir des attaques spéciales de folie, aux effets incroyablement fun, tout à fait impossibles avec de vrais acteurs. Et un SF sans attaques spéciales de la mort, c'est comme un été sans vacances

Super arts et blocking

Les modifications importantes du système de jeu sont au nombre de deux. Tout d'abord, les super combo ont disparu. Elles ont été remplacées par le "Super Arts Select" Auparavant, chaque personnage avait la possibilité d'exé-



Les boules de feu sont toujours légions dans ce Street Fighter-là... Admirez les décors au passage.

Alex, l'un des gros butors de Street Fighter III, risque de faire de l'ombre à Ken !



La série des Street Fighters continue de plus belle !

Dudley et Yuk aiment bien danser la farandole pour se faire remarquer.

Un "dragon-punch" ma foi bien ajusté.

cuter plusieurs super combo. Désormais, il choisit, avant même de se mesurer à un adversaire, un "super art", qui lui servira d'attaque spéciale, parmi trois proposés. Les Zero Counter ont disparu, paix à leurs âmes ! Il est également possible de déclencher des attaques "dashées", histoire d'aller plus rapidement que prévu expliquer son point de vue à l'adversaire.

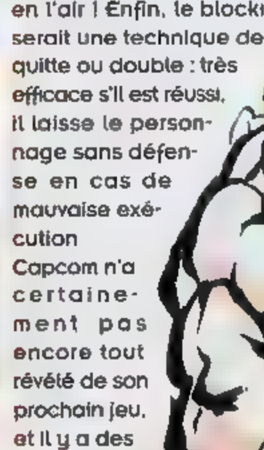




Le blocking

L'autre innovation majeure est l'apparition de la technique du "blocking". Il s'agit en fait d'une garde dynamique. Plutôt que d'éviter une attaque en se mettant en garde, on stoppe l'attaque en cours, et on peut même parfois contre-attaquer dans la foulée. Le blocking permet d'arrêter n'importe quelle attaque, basse, moyenne ou haute, spéciales ou non, et ce, même en l'air ! Enfin, le blocking serait une technique de quitte ou double : très efficace s'il est réussi, il laisse le personnage sans défense en cas de mauvaise exécution
Capcom n'a certainement pas encore tout révélé de son prochain jeu, et il y a des







chances pour que, d'ici sa sortie, on apprenne encore deux ou trois petites choses, concernant par exemple l'utilité de la troisième jauge, apparue à côté de la barre de vitalité et de celle des super attaques. De plus, Capcom est en train de travailler sur un nouveau SF tout en 3D... Les fans ne seront pas déçus ; la série-fleuve n'est pas près de s'arrêter !

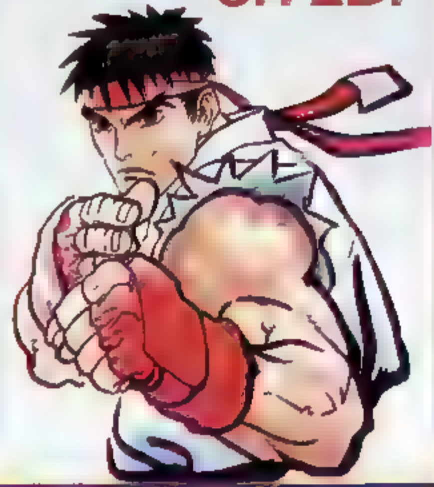
Banana San

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : ARCADE
SORTIE : PRINTEMPS 97 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 97
DISPONIBILITÉ PLAYSTATION : DECEMBRE 97 ?





La référence dans le domaine d'animation en 2D.





La nouvelle génération

A côté des dinosaures de la série (j'ai nommé Papy Ken et Papy Ryu), on découvre une ribambelle de nouveaux venus. En tout le jeu comprend officiellement dix personnages : les deux rescapés de SFII et huit petits nouveaux. Mais Ken et Ryu eux-mêmes ont subi de telles transformations qu'ils peuvent être assimilés à de nouveaux personnages!

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Les quatre autres combattants sont encore un peu mystérieux. Voilà cependant les quelques informations que Capcom a fournies

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] été programmées dans son ADN.

[illegible]

[illegible] amazonienne. Selon certaines rumeurs, il serait de descendance japonaise. Il combat à l'aide de sortilèges, et parcourt le monde dans l'espoir de trouver un combattant digne de lui succéder.

SEAN

Ce brésilien de père nippon, venu s'établir [illegible], est l'élève-disciple de Ken. Il se fait battre régulièrement par Ken, mais comme il est tenace, il continue à apprendre et progresse chaque jour dans l'art de mettre des mandales à son prochain.

TOBAL 2



SquareSoft récidive ! Après un premier essai dans le monde de la baston baptisé Tobal n°1, voici que l'éditeur nippon nous gratifie d'un second épisode. Fans d'aventures et de coups dans la tronche, bienvenue au Paradis.



Le bâtiment ne fait que deux étages en apparence. Entrez donc y faire un tour, et vous découvrirez s'il s'agit de l'accès à un donjon sous-terrain ou à un magasin pour faire des emplettes.

Désormais, lorsque vous vous déplacez autour d'un adversaire, c'est tout votre corps qui se tourne vers lui, et pas seulement votre tête







Tobal n°1 avait été un événement pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il s'agissait du premier jeu de Square sur PlayStation, marquant ainsi la fin d'une époque où l'éditeur ne développait que sur consoles Nintendo. Square passait d'un extrême à l'autre : après avoir été un des deux piliers, avec Enix, de Nintendo, il reniait ses liens avec le monde de Mario. D'autre part, Tobal n°1 était une petite révolution car Square, spécialiste du jeu de rôles, réalisait un jeu de baston. Enfin, les personnages du jeu avaient été conçus par son excellence Toriyama, manga-ka (entre autres) de Dragon Ball. Pour ces différentes raisons, Tobal était devenu un jeu culte. Et qui dit jeu culte, dit suite : place à Tobal 2, le fils de la revanche du retour de la suite.

Tobal 2 est une suite classique. Elle comprend une grande part d'éléments repris tels quels de la version précédente, ainsi qu'un cortège de nouveautés corrigeant les défauts ou les insuffisances du premier opus.

Au chapitre des éléments repris, on retrouve le principe même du jeu : lors des tournois, les protagonistes s'affrontent à mains nues afin de remporter la victoire. Nous en sommes désormais au 99e tournoi. Deux cents jours se sont écoulés depuis celui du Tobal n°1, remporté par Green Cats. Mais ce dernier n'a pas réussi à battre "l'Empereur". Tous les combattants du jeu précédent reprennent du service, toujours en 3D polygonale. Le mode Quest est également au menu. Rappelons qu'il s'agit de déplacer votre personnage entre les différents combats dans des donjons, suivant un vague scénario.

Chair fraîche !

Toriyama s'est remis au travail, et trois nouveaux personnages font leur apparition. Square diffusant aux compte-gouttes les informations sur son "bébé", on ne connaît l'apparence que d'un seul de ces nouveaux venus pour le moment. Et on ignore jusqu'à son nom
Dans son design, ce personnage ne marque pas, à première vue, une rupture majeure par rapport à ceux imaginés dans la version précédente.

Quoi de neuf, docteur ?

Passons à quelque chose de plus intéressant : les nouveautés du jeu. Les combattants sont désormais texturés, ce qui les rend visuellement beaucoup plus attrayants et réalistes. Ils ont perdu ainsi un peu de l'aspect zen et dépouillé





Le jeu opère des zooms automatiques, en fonction de l'action

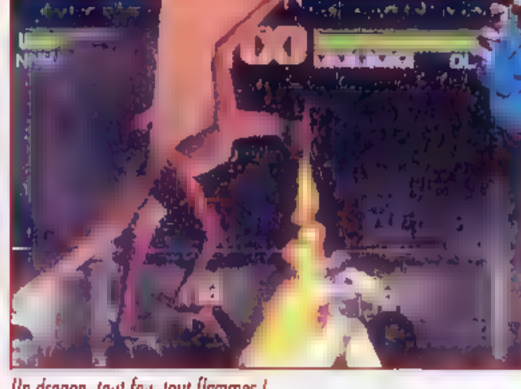


Parmi le bestiaire que vous allez découvrir en mode Quest, il y a même un rescapé du Jurassic Parc, qui a la fâcheuse manie de vous tourner autour avant de vous sauter au visage !



Le mode Quest

Le mode Quest, toujours disponible, a subi quelques changements. Il est désormais possible de monter ou descendre les escaliers dans des donjons plus variés et plus vastes. On peut [illegible] d'un bâtiment pour en gagner un autre, lors des séquences en extérieur, il faudra [illegible] un peu comme dans un jeu de plates-formes, mais toujours en 3D. Enfin de nombreuses énigmes et casse-tête vous seront proposés. Les adversaires que vous rencontrerez sont des animaux, [illegible] dragon...



Un dragon, tout feu, tout flammes !

qui caractérisait le premier Tobal et que Takara a cru bon de reprendre pour son Toshinden 3. Les changements concernent aussi les attaques des protagonistes. Les attaques spéciales sont très dynamiques et visuelles. Elles demandent un certain temps avant de se déclencher (le combattant se concentre quelques secondes pour rassembler son énergie), mais une fois lancées, elles brisent sans peine la garde de l'adversaire. Celui-ci peut toutefois les éviter, soit en sautant, soit (et c'est nouveau) en faisant un pas sur le côté.

La gestion des personnages dans l'espace 3D a été également retravaillée. Square l'appelle désormais le "360° Real Battle System". Dans le premier Tobal, si l'adversaire sautait, par exemple, pour se retrouver derrière vous, seule votre tête se tournait vers lui. Désormais, c'est tout votre corps qui se déplace. On peut parier que ce titre n'arrivera en France qu'en décembre 97, voire janvier 98. En effet, Sony France aura déjà fort à faire avec Final Fantasy VII et Tekken 3, qui sont tous deux prévus pour la fin d'année sur PlayStation.

Banana San

EDITEUR : SQUARESOFT
SORTIE: PRINTEMPS 97
DISPONIBILITÉ EUROPE : N. C.

Analog première

Pour la première fois sur la PlayStation, il est possible de diriger les héros d'un jeu de combat en se servant du contrôleur analogique. On [illegible] des contrôleurs analogiques, car il en existe deux maintenant, même si seul un d'entre eux est disponible en France. Grâce à eux, on pourra doser la force de la baffe que l'on veut mettre à son adversaire !





Dans Tobal2, les corps à corps sont beaucoup plus dangereux que précédemment, car les possibilités de combat à courte distance ont été très nettement améliorées.



A 60 images par seconde, ouvrez grand vos mirettes ou vous allez louper toutes les animations!

Sangoku Muso

Koeï, le spécialiste des simulations et des jeux de stratégie - notamment historiques - commercialise un jeu de baston en 3D ! L'éditeur est-il gagné par la contagion ambiante, qui veut que tous les éditeurs proposent un jeu de combat en trois dimensions sur la 32-bits de Sony?



Le plus dur, c'est de s'approcher !







Les combattants jouent les acrobates pour échapper aux attaques de leurs adversaires.

En fait, pas tout à fait. Koei a certes cédé à la tentation de commercialiser un genre qui est actuellement un des plus populaires : la baston pure. Mais l'héritage culturel de cet éditeur est tel qu'il n'a pas pu se résoudre à faire de la baston comme tout le monde. Môssieur Koei fait dans l'historique et le coup de poing culturel !

Sangoku is back !

Non, il ne s'agit pas du même. Mais Toriyama a puisé le nom de Sangoku dans les légendes chinoises, très connues au Japon, qui ont inspiré le jeu. Sangoku Musô met en scène des duels entre des personnages légendaires qui auraient réellement existé dans l'Empire du milieu. Brigands devenus rois ou princes devenus voleurs, ils se tapent joyeusement sur la figure. Chine ancienne oblige, ils se tranchent surtout en rondelles. En effet, chacun d'eux est armé, qui d'un sabre recourbé, qui d'une lance, qui d'une espèce de machette... Les armes étant assez différentes, les façons de combattre le sont également. Ainsi, lorsqu'on se retrouve face à un gaillard avec une lance de deux mètres de long, la tactique la plus intéressante consiste à essayer de passer sa garde et de rechercher le corps à corps. Empêtré par son pique-saucisse démesuré, il est alors à votre merci. Les combats sont spectaculaires. Comme dans un film de kung-fu, les combattants ne restent pas un instant en place. Une jauge placée au bas de l'écran leur permet de se lancer dans des attaques spéciales, où les coupe-choux volent généralement dans tous les sens. Le jeu comporte aussi les désormais traditionnelles séquences animées en images de synthèse, illustrant les différents personnages. Encore un titre dont on attend beaucoup.

Banana San

EDITEUR : KOEI
SORTIE : FÉVRIER 97 AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 1997

Shinôken

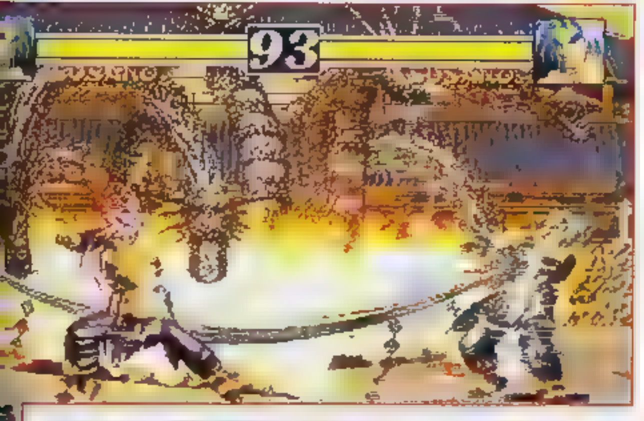
A votre appel, des enfers surgit l'hydre de Lerne.

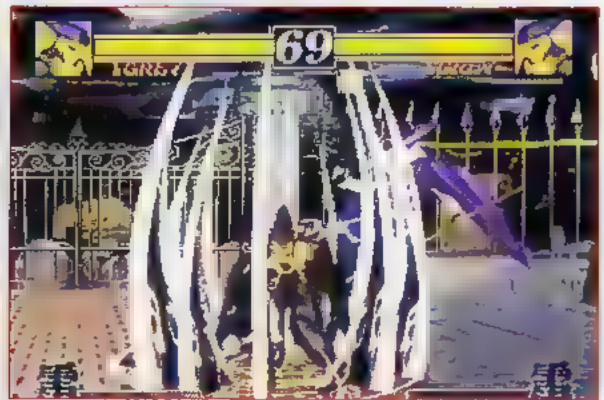
Les jeux de combat se suivent et ne se ressemblent pas. Saurus, qui a déjà une bonne expérience en la matière, propose un jeu où tous les protagonistes sont des... dieux. Ce qui ne les empêche pas de se battre comme des chiffonniers.



La jauge au bas de l'écran permet d'effectuer des attaques spéciales plus impressionnantes les unes que les autres.

Shinôken semble très inspiré du Samurai Spirits de SNK.





Un sort de protection bien pratique pour se mettre à l'abri pendant quelques secondes.

Les jeux de combat sur PlayStation doivent faire preuve d'originalité pour avoir une chance de percer face à la concurrence. Surtout après la saga des Tekken de Namco et la sortie fracassante d'autres produits comme Soul Blade (Soul Edge). Les joueurs sont de plus en plus exigeants, et il ne suffit plus désormais de réunir trois guignols de polygones en pyjamas colorés pour faire vendre.

Dans ce jeu, les combattants sont au nombre de huit, sans compter les trois boss supplémentaires. Tous sont des divinités : dieu du vent, du tonnerre, des boîtes de petits pois extra-fins... Bref, il s'agit d'un colloque de dieux, qui ont décidé de divinement se casser mutuellement la figure. Le Dieu des dieux, Arc Orion, a pris la résolution un beau matin de créer un nouveau monde. Les concurrents au poste de "gouverneur" de cet univers se présentent. Le vainqueur remportera le job. Super cadeau..

Divine baston

Bien sûr, chaque combattant dispose d'attaques standards, plus des attaques spéciales. Chaque dieu maîtrise certains éléments essentiels (terre, tonnerre, feu, vent ou eau), et en combinant trois de ces éléments, il est possible de lancer une attaque spéciale, selon un système déjà utilisé par d'autres éditeurs.

D'ailleurs, côté baston, Saurus a fait le plein d'à peu près tout ce que l'on peut trouver comme raffinements dans les jeux d'arcade, et spécialement ceux de Capcom : combos (et affichage à l'écran du nombre de coups portés), Counter Attack, mode Auto Guard... Il est possible d'exploser la garde d'un adversaire qui se croyait à l'abri en lançant certaines combos. Et j'ai gardé le meilleur pour la fin, on peut choisir dès le début du jeu, de se battre en incarnant un des boss ! Toutefois, compte tenu de la qualité des productions qui déferlent en Europe, ce titre n'a que peu de chance de franchir nos frontières, aussi ouvertes soient-elles.

EDITEUR : SAURUS
SORTIE : MARS 97 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



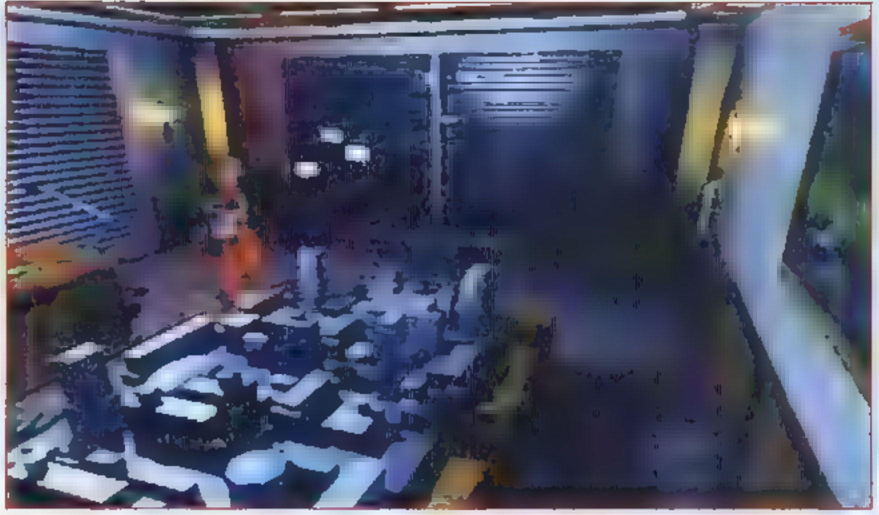


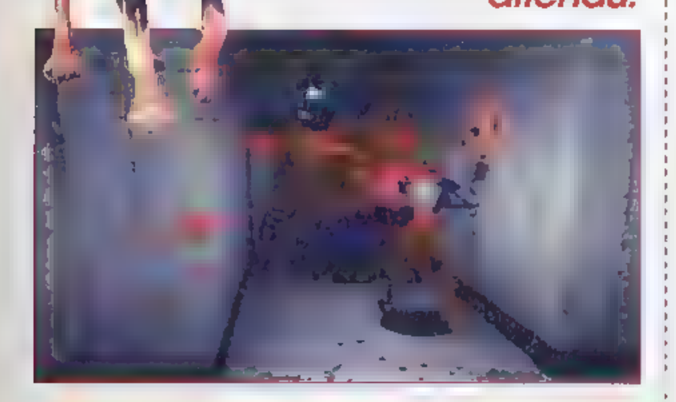


Bio Hazard 2

PlayStation

Bio Hazard (alias Resident Evil hors du Japon) a été un succès formidable à peu près partout dans le monde. Capcom sera-t-il capable de réitérer son exploit avec le deuxième épisode ? Il est encore trop tôt pour le dire, mais voici quelques éléments qui vous donneront une petite idée de ce que sera ce jeu tant attendu.





Le principe est identique à celui de l'épisode précédent . dans un univers en 3D, vous dirigez votre héros afin de le tirer du pétrin dans lequel il s'est fourré. On pensait en avoir fini avec les morts-vivants et autres créatures à l'ADN modifié... Eh bien, non ! Des hordes de zombies ont surgi dans la ville de Racoon. A première vue, on dirait que quelque chose a foiré.. Racoon fait désormais office de salle des fêtes pour le Symposium annuel de l'Amicale des Zombies !

De plus en plus gore !

Le jeu est toujours résolument orienté action : doté d'une puissance de feu de plus en plus considérable au fur et à mesure que vous explorez les lieux et découvrez de nouvelles armes, vous éliminez les zombies. On peut même noter que le jeu est un tantinet plus violent et sanglant que précédemment. Le moindre bras ou crâne que vous visez à l'aide de votre fusil à pompe explose dans une gerbe d'hémoglobine. Ambiance boucherie garantie cent pour sang !

Bio Hazard [illegible] Saturn

[illegible] que Capcom s'apprête [illegible] Hazard 2 sur PlayStation, [illegible] version Saturn [illegible] est officiellement annoncée. Pour le moment, aucune photo n'a été communiquée [illegible] et les informations sont assez minces : l'histoire de Bio Hazard sur Saturn sera identique à celle de la version PlayStation. En revanche, la version Saturn devrait comporter quelques "surprises". Niveaux cachés ? Effets sonores supplémentaires ? Capcom ne veut rien dire pour l'instant. A suivre...

Le réalisme est aussi plus poussé. A titre d'exemple, lorsque vous changez d'arme pour vous munir d'un truc plus costaud, genre lance-roquettes ou lance-flammes, la tenue de votre héros se modifie en conséquence (ceinture porte-roquettes à vos reins, sangles du lance-flammes sur vos habits ..). Désormais, les combats laissent des traces (voire des séquelles), et vous n'arriverez plus au bout d'un niveau infesté de zombies aussi frais et pimpant qu'en début de jeu, lacérations et diverses blessures maculant vos jolis vêtements..

[illegible]

Bio Hazard [illegible]

[illegible]


Poursuivie par une meute de chiens que vous avez, il est vrai, lâchement provoqué, votre seul recours est désormais la fuite. Il faut d'ailleurs voir l'animation pour être en admiration totale !



Les zombies explosent littéralement lors de la rencontre inopinée de leur crâne avec une balle perdue. Ça on aime !


N'oubliez pas que vous êtes dans un commissariat de police... Le stand de tir local n'a pas non plus été épargné par les divers monstres. Heureusement, vous vous étiez entraînés !

Et en plus, faut réfléchir !

Il vous faudra ici gamberger encore davantage que dans l'épisode précédent ! Les niveaux sont remplis d'éléments variés, que vous n'êtes pas toujours obligé d'utiliser, mais qui vous simplifieront la vie. . ou, disons, la survie. Ainsi, dans le commissariat, il y a une porte coulissante à volets métalliques Pensez à déclencher l'interrupteur après votre passage, cela vous évitera de vous retrouver quelques minutes plus tard avec une horde de petits copains morts-vivants aux basques ! De même, on croise de nombreux ordinateurs dans les bureaux. Il se peut qu'on y trouve des informations intéressantes, voire même qu'on puisse communiquer avec quelqu'un on-line...

Essaims de zombies

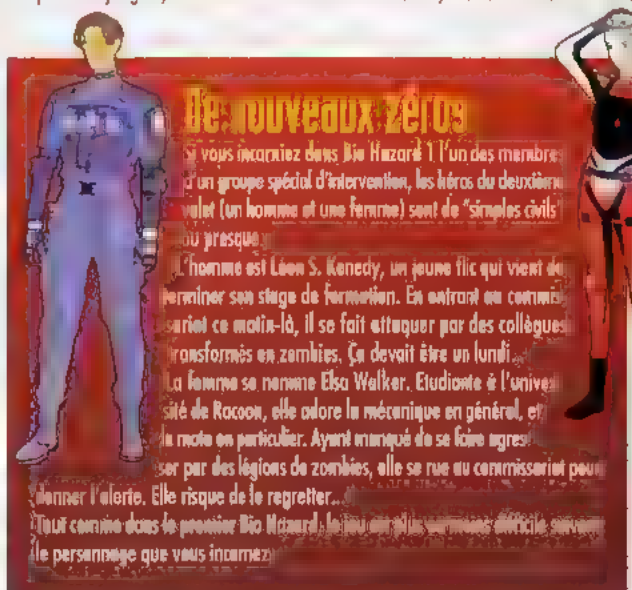
Les zombies ont pris du poil de la bête. Première modification de leur comportement : ils attaquent en groupe. Si auparavant, ils vous tombaient dessus par grappes de deux ou trois, il arrive désormais qu'ils soient plus de six à vous courser en même temps ! Il y en a de différents types : des jeunes, des gros, des femmes, des enfants... Sans oublier de sympathiques animaux domestiques, tels que des dobermans. Les monstres sont aussi nettement plus résistants, et certains peuvent surgir à travers une muraille de feu que vous aurez pris le soin d'allumer. Ils sont également beaucoup plus coriaces, voire collants Si d'aventure, pour en taquiner un, vous lui tirez dessus au niveau du bas-ventre, jusqu'à séparer son tronc de ses jambes, le bougre se met à ramper et se traîne vers vous sur les restes de sa colonne vertébrale ! Quelle outrecuidance !

La magie des grands espaces...

Alors que Bio Hazard 1 se déroulait, à quelques rares exceptions près, dans un espace clos, le nouveau volet est plus ambitieux. L'histoire commence dans le commissariat, et se poursuit en différents points de la ville. Les endroits à visiter sont ainsi beaucoup plus variés, et plus nombreux. Des scènes en extérieur sont même incluses. Mais l'exploration de chaque lieu risque de vous occuper un bon moment : rien que dans le poste de police, il vous faudra explorer le stand de tir, les bureaux, la morgue et l'armurerie. Pour changer de quartier, l'héroïne se déplacera sans doute en moto à travers les rues de Racoon. Quant au moyen de transport du héros, mystère et boules de gomme... à pied, en voiture, en ski nautique ou en tapis volant ?

Banana San

EDITEUR : CAPCOM
SORTIE : MARS 97... OU CET ÉTÉ !
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



De nouveaux zéros

Si vous incarniez dans Bio Hazard 1 l'un des membres d'un groupe spécial d'intervention, les héros du deuxième volet (un homme et une femme) sont de "simples civils" ou presque.

L'homme est Léon S. Kenedy, un jeune flic qui vient de terminer son stage de formation. En entrant au commissariat ce matin-là, il se fait attaquer par des collègues transformés en zombies. Ça devait être un lundi...

La femme se nomme Elsa Walker. Etudiante à l'université de Racoon, elle adore la mécanique en général, et la moto en particulier. Ayant manqué de se faire agresser par des légions de zombies, elle se rue au commissariat pour donner l'alerte. Elle risque de le regretter...

Tout comme dans le premier Bio Hazard, le jeu est plus ou moins difficile suivant le personnage que vous incarnez.


Les corbeaux, dignes des «oiseaux» d'Hitchcock, refont leur apparition dans Bio Hazard 2. Qui s'en plaindrait ?

Les Bara-Bara Zombies aiment bien ramper, même lorsqu'ils sont littéralement disloqués ! Préservez vos jambes, vous en aurez encore besoin

Henry Explorers

Saturn

PlayStation

ヘンリーエクスプローラーズ

Abattez donc ce mort vivant qui n'en finit plus de mourir !

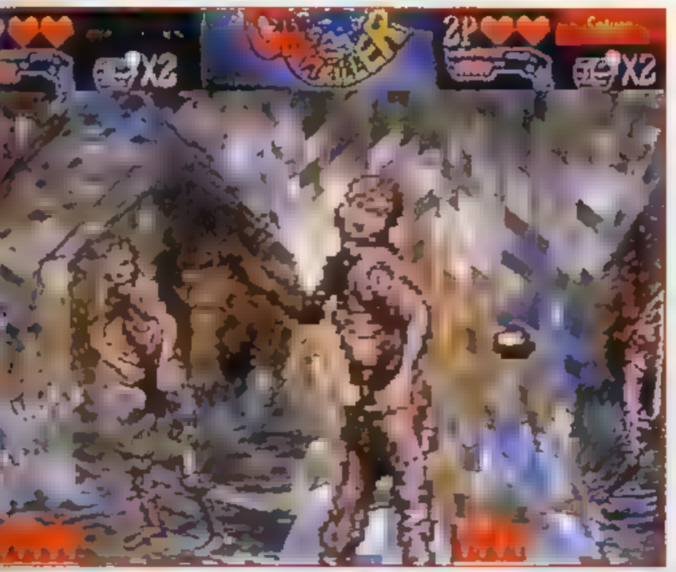
Une armada de zombies vous prend en chasse ? Pas de panique, le Dynamite Switch liquide tous les indésirables qui encombrent l'écran.

Henry Explorers est un jeu d'arcade sorti il y a quelques mois au Japon sous le nom de Crypt Killer. Ce concentré d'action pure, auquel on s'adonne avec un flingue et en vue subjective, vous propose d'annihiler diverses créatures zombiesques. Konami, dans son infinie bonté, nous livre son doom-like sur les deux 32 bits.

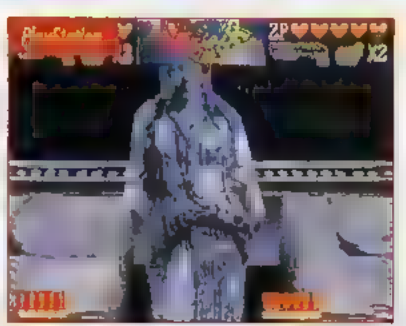
Mine de rien, ce genre, à la fois sanglant et subtilement bourrin, est difficile. Henry, le héros, voyage par monts et par vaux, avec une petite préférence pour les cavernes, souterrains et autres catacombes. Et le bougre sait manier le flingue : il adore envoyer ad patres les nauséabonds qu'il croise en chemin.

Ça zigouille à gogo !

Chemins qui, d'ailleurs, sont divers et variés. Divers, car au beau milieu des niveaux, il n'est pas rare d'avoir à choisir entre tel ou tel embranchement. Et variés parce que Henry Explorers vous invite à relever des défis de tous genres. Si, la plupart du temps (et grosso-modo tout le temps), il s'agit d'avancer alors que les zombies surgissent de tous les côtés (y compris d'en haut ou de derrière), il faudra à certains endroits faire surtout preuve d'adresse - en abattant des cibles lointaines - ou bien de rapidité. La version arcade comportait quatre fins possibles. La mouture console (super vitaminée) propose quelque quinze façons différentes de terminer le jeu.



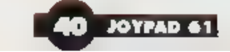
Au Japon, le jeu s'appelle Crypt Killer, et ce n'est pas pour rien : même si certains passages se déroulent en plein air, vous passerez le plus clair de votre temps dans les catacombes et autres souterrains.



Détruisez la statue avant qu'elle ne s'écroule complètement et vous écrabouille sous sa masse.

Virtua Blaster

Bien entendu, il est vivement conseillé de jouer à deux : d'une part c'est plus marrant, mais surtout ça permet aux fabricants de vendre deux flingues et de gagner plus d'argent ! "Pistolet", dis-je ? Comme vous pouvez vous en douter, les programmeurs de Konami ont mis à profit les flingues qui existent sur les deux consoles. Les possesseurs de PlayStation s'armeront donc de l'Hyper Blaster-de-la-mort-qui-tue-et-estropie, tandis que les adeptes de la Saturn lui préféreront le Virtua Gun-over-killing-shooter. Enfin, tant sur la 32 bits du compère Sony que sur celle du copain Sega, il est possible d'utiliser une souris, pour les amateurs.

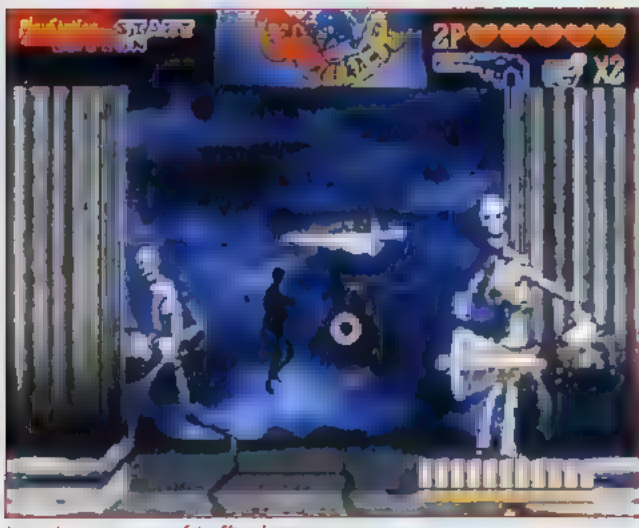


Petits meurtres entre zombies

Les ennemis ont été (fort bien) digitalisés à partir d'acteurs grimés. Du moins, on ose espérer qu'il s'agissait de maquillage ! Et il y en a pour tous les goûts, du zombie rampant au zombie aquatique en passant par le zombie volant et le zombie-la-mouche. Il y en a d'ailleurs beaucoup : on se croirait chez Tati un jour de soldes. Ça se bouscule, ça déborde, et ça jaillit sans cesse ! Bref, un vrai cauchemard pour un héros. Mais heureusement, le saint patron des jeux vidéo vous a donné, à vous - Henry sans peur et sans cartouche - le fabuleux "Dynamite Swith". S'il advenait que vous succombiez sous le nombre, vous déclencheriez l'équivalent du "Dynamite Switch" de la version arcade en appuyant sur le bouton de votre flingue. Tous les zombies présents à l'écran disparaissent alors... mais pas pour longtemps. Evidemment, il est recommander d'user de ce gadget avec parcimonie, la dynamite étant chichement fournie.

Banana San

EDITEUR : KONAMI
SORTIE : MARS 97
AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



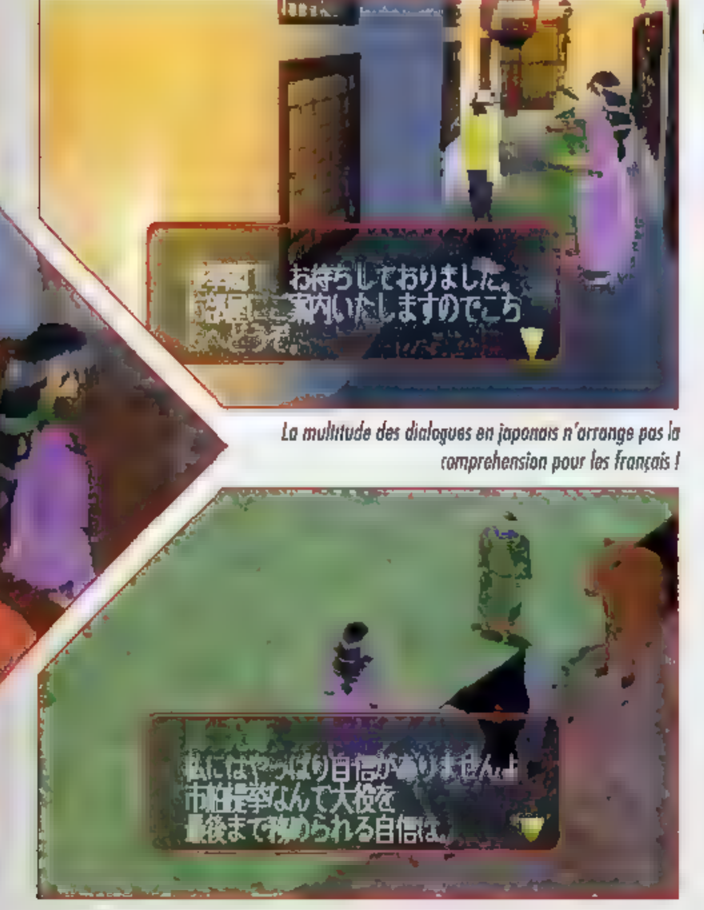
Le rond rouge au centre fait office de viseur



PlayStation

Karyû Djô

Jeu d'aventure/RPG ambitieux qui rompt avec les actions qu'il faut habituellement accomplir dans les jeux de rôles, Karyû Djô semble véritablement vouloir innover.



La multitude des dialogues en japonais n'arrange pas la compréhension pour les français !

Les déplacements se font en temps réel, mais parfois des actions s'enchaînent automatiquement.

Décidément la Chine, dans le domaine du jeu vidéo, est à l'honneur en ce moment au Japon ! En effet, Karyû Djô est un jeu qui a pour cadre la Chine médiévale. Le héros, Teishi Ryu, est un hogan, c'est-à-dire une sorte de fonctionnaire de l'Empire du Milieu (à la fois juge, policier et bourreau), qui circulait de ville en ville afin de régler les problèmes et de rendre la justice. Teishi, lors de ses pérégrinations, rencontre un jour Karyû Djô, qui a reçu ce nom qui signifie "la fille du dragon de feu" en raison de son fort caractère. Il en tombe amoureux. Mais il doit bientôt arbitrer une série de conflits entre la famille de Karyû et une famille de marchands de la ville. Saura-t-il faire passer sa conscience professionnelle avant ses inclinaisons personnelles? Va-t-il réussir à conter fleurette à Karyû? Mangera-t-il du pudding à la vache folle pour quatre heures?...

Entièrement en 3D !

Le jeu est entièrement en 3D, animé de façon interactive suivant les déplacements et les actions du héros. Si les personnages sont formés de polygones qui ne sont pas lissés à l'écran, ils évoluent dans des univers détaillés, avec une gestion des ombres et lumières qui se fait en temps réel. Le comportement des acteurs du jeu varie suivant les données que rentre le joueur au début de la partie, en répondant à une série de questions. Il y a ainsi plus de deux cents combinaisons de caractères différents par personnage ! Suivant les décisions que l'on prend, les arbitrages que l'on effectue... le jeu évoluera différemment. Les programmeurs ont ainsi prévu cinq façons distinctes de terminer le jeu. La clé de la réussite dans Karyu n'est pas de mettre la main sur un maximum d'items, il s'agit plutôt de communiquer avec diplomatie et cela dans un temps limité. L'action n'est cependant pas absente, puisque le héros devra prendre le plus rapidement possible certaines décisions (aider cette personne plutôt que celle-là, par exemple). L'originalité sera-t-elle récompensée ?

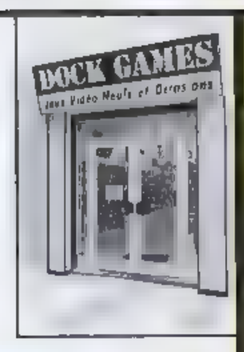
Banana San

EDITEUR : GUST
SORTIE : COURANT 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions





NOUVEAUX MAGASINS

ARLES - 21, rue du 4 septembre
AUXERRE - 19, Bd du 11 novembre
BOULOGNE S/MER - 77, rue Victor Hugo
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo
DRAGUIGNAN - 3, Bd Gabriel Péri
FECAMP - 2, Place Bigot
ROANNE - 19, rue du Bourg Neuf
SALON DE PROVENCE - 76, rue M. Joffre
SARREGUEMINES - 29, rue de France

POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES COMPOSE SUR TON TÉL. LE 08-36-68-22-06

- **Une image de marque**

Tous les passionés connaissent notre Enseigne

- **Un concept qui fait ses preuves depuis 4 ans**

notre meilleure publicité ? Nos magasins

- **Une assistance complète**

de l'étude du projet à l'ouverture du magasins

- **Une vraie Centrale d'Achat**

Logistique et entrepôt sur 500 m2

- **Une exclusivité territoriale et une formation**

Plusieurs magasins pilotes

- **Une publicité nationale**

Présence dans la presse spécialisée depuis 1993



DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO

(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)



Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

**Micromachine 3V - Twisted Metal II
Iss Deluxe - Cool Boarders
NBA in the Zone II - Crime Wave
Total N°1 - Legac of Kain**

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

**Avec DOCK GAMES
Vos intérêts sont en jeux
1992 - 1996,**

**73 magasins en France.
Notre objectif 97**

**110 magasins
Peut-être avec vous !...**

**Si vous avez un projet dans notre Créneau
Si vous êtes sur une zone de chalandise, d'environs 50000 habitants
Si vous disposez d'un apport personnel de 150 KF,
ALORS ECRIVEZ NOUS,**

***nous allons peut-être aire la prochaine Partie ensemble...!
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES***

**Siège Social et Entrepôt :
ZI N° 3 Espace V. Hugo
BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espignac**





console SATURN & un Pad + 1 CD de Démo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

**Fifa 97 - Die Hard Trilogy
Soviet Strike - Sonic 3D Blast
Toshinden Ura - Die Hard Arcade
Dark Savior - NBA Live 97**

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

DOCK GAMES S'ENGAGE !

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**

Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo

- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES** AVEC LA CARTE DOC-KID.**

- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**

Chaque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion

- **A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.**

Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs

- **A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AU 08-36-68-22-06**, sur les magasins, les promotions, les astuces sur les jeux, etc




Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture de magasins dans les villes suivantes :

Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay Lisieux - Beauvais - Brest Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg en Bresse - Lorient - St Nazaire La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres Rochefort - Saintes - Gap Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans Lons le Saulnier - Vannes Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville - Limoges - Nancy - Chateauroux Beziers - Auch - Pau - Carcassonne Verdun - Castres - Orange Montelimar - Aubenas - Autun - Chaumont Bar le Duc - Charleville Mulhouse - Belfort - Colmart - Besancon...

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux certains sont payables en bon d'achat uniquement
Pour les appels en 36-68- , la taxation est de 2 23 F TTC / min
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES
Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer   Prix T.T.C.   DOCK GAMES, LE LOGO DOCK KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL

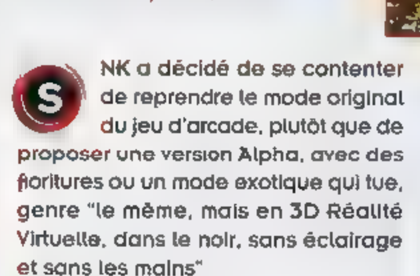


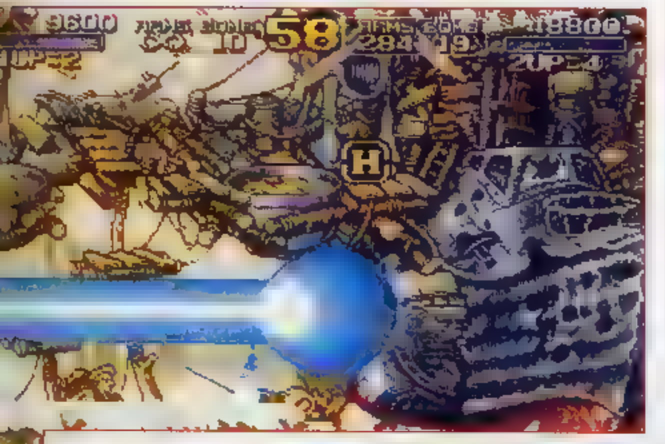
Saturn

Dans la lignée de Contra, mais avec de l'humour en plus, SNK avait sorti en avril 1996 un jeu de plate-forme/action appelé Metal Slug. Un an après environ, l'éditeur propose aux possesseurs de Saturn de revivre la folle épopée de Marco et de Tarma.



Si vous voulez avoir une chance de démolir le mur d'acier qui vous barre la route, occupez-vous d'abord de la batterie qui le surplombe.







SNK a décidé de se contenter de reprendre le mode original du jeu d'arcade, plutôt que de proposer une version Alpha, avec des fioritures ou un mode exotique qui tue, genre "le même, mais en 3D Réalité Virtuelle, dans le noir, sans éclairage et sans les mains"

Dans Metal Slug, vous incarnez un militaire, Marco pour les (ennemis) intimes, rangers aux pieds et gros flingue à la main. En cas de partie à deux, son copain Tarma vient lui donner un coup de main Et ils ont fort à faire pour renverser le régime militaire de l'infâme Général Modern, qui vient de faire un coup d'Etat En soixante-dix heures, il s'est emparé du pays. Les forces armées rebelles ont formé un mouvement de résistance. Leurs espoirs reposent sur un nouveau modèle de char, le Metal Slug, une machine de guerre miraculeuse qui devrait leur permettre de reprendre le pouvoir... Mais l'usine clandestine dans laquelle cet engin est construit tombe sous le contrôle de l'armée.

FULL METAL SLUG

Il vous revient donc la tâche de vous frayer un chemin à travers les lignes ennemies pour récupérer l'arme secrète En délivrant les otages (des camarades retenus prisonniers), nos deux gaillards récupèrent divers items (essentiellement des trousses de secours ou de nouvelles armes) Lorsque vous croisez un Metal Slug en chemin, vous pouvez sauter dedans. Votre force de frappe en sera accrue d'autant Au bout d'un certain nombre de tirs ennemis encaissés par le blindage du tank, celui-ci est hors-service. Il faut alors revenir à la marche à pied. Et vu que le jeu comprend six missions assez longues, vous avez intérêt à profiter le plus longtemps possible de ce moyen de locomotion !

Les graphismes du jeu sont très réussis : mignons, colorés, foisonnant de détails et d'animations bourrées d'humour, ils montrent bien que les programmeurs ne se prennent pas au sérieux. Metal Slug est avant tout une parodie des jeux à base de "Rambo", comme SNK lui-même en a pondu il y a quelques années.

Banana San

EDITEUR : SNK
SORTIE : COURANT 1997
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.





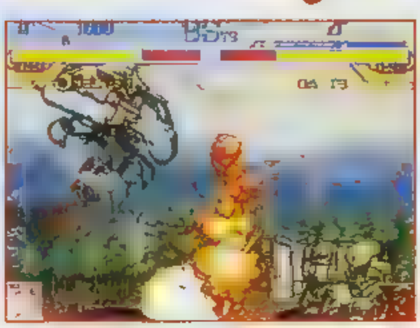




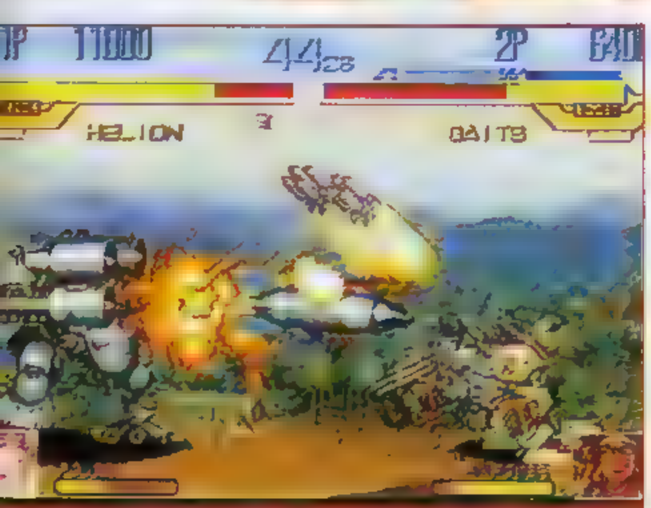

FULLMETAL MADNESS

Cyberbots est originellement un jeu d'arcade de Capcom, qui n'a rencontré qu'un succès très mitigé. L'éditeur japonais compte bien lui offrir une nouvelle jeunesse, en convertissant sur Saturn une version qui apporte quelques améliorations par rapport à l'original.





En maintenant la pression assez long temps sur le bouton Attack, on peut disposer d'une "Max Charge". Votre cyberbot se met alors à s'illuminer de partout, signe qu'il est prêt à lancer une attaque spéciale.





Incarnant un pilote de robot, vous affrontez en duel une série de "Méchas" plus ou moins proches de votre modèle. En effet, si le jeu vous permet de choisir votre "cyberbot" parmi une dizaine, il n'en existe en fait que quatre types, auxquels s'ajoutent différents éléments (membres inférieurs ou supérieurs). En tant que joueur, vous choisissez non seulement votre machine, mais également son pilote. En fonction du choix de ce dernier, le scénario et les aires de combat seront différents. Et si, en mode 2 joueurs, on peut choisir les mêmes robots, on ne peut pas prendre les mêmes pilotes.

DES PLAIES ET DES "BOTS"

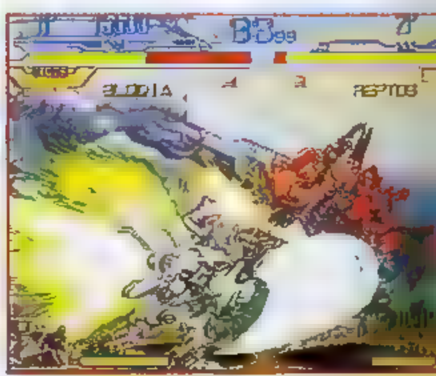
Au XXIe siècle, la plupart des humains se sont installés dans des colonies spatiales. Peu à peu, ces populations s'émancipent, puis revendiquent bruyamment leur indépendance vis-à-vis de la Terre. Forcément, comme d'habitude dans ce genre d'histoire, ça tourne mal. Et ça dégénère en combat "gundamesque"..

Les commandes du jeu sont assez simples : un bouton Attack et un bouton Weapon. Il est en effet possible d'attaquer avec ses pieds ou ses poings (attaque forte ou faible). Mais on peut également sélectionner une arme, ce qui simplifie le travail. Le bouton Boost permet d'effectuer des Dash Attacks, de s'élever dans les airs quelques instants ou de faire un bond de géant. L'écran, un peu encombré, comporte donc les jauges des Weapons, de votre blindage et des "boosters".

Le jeu ravira sans nul doute les amateurs de destruction massive. L'action est trépidante et ça tire de tous les côtés ! Bref, c'est ce qu'on appelle un jeu dynamique. D'autre part, le design des différents robots est magnifique. C'est là un des points forts du jeu, mais c'est aussi une de ses faiblesses, puisque la totale absence de personnages humains explique, en partie, l'échec relatif de Cyberbots lors de sa sortie au Japon.

Banana San

Au corps à corps, il est possible de s'emparer d'un membre de l'adversaire (un bras équipé d'un lance-flammes, par exemple) pour l'ajouter à son arsenal. Tactiquement, on peut donc essayer soit de détruire son adversaire, soit de le dépouiller de ses morceaux.



EDITEUR : CAPCOM
SORTIE : MARS 97
DISPONIBILITÉ EUROPE :N.C.

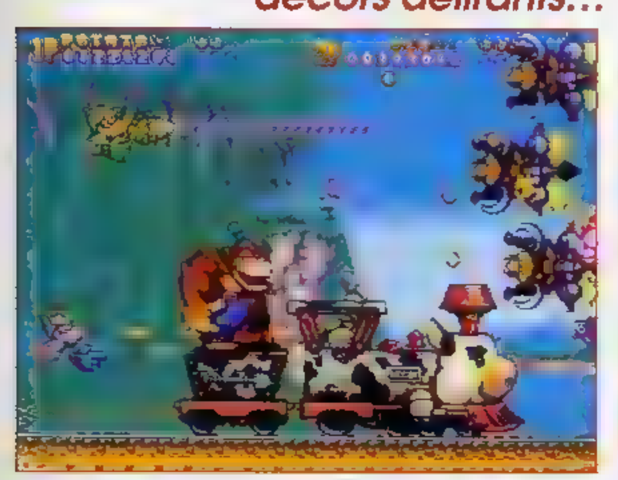


HARMFUL PARK





Le syndrome Parodius, dû parait-il à une espèce de sushi hallucinogène, a encore frappé ! Cette fois, c'est aux programmeurs de Sky Think System d'être touchés par ce virus malin, qui les pousse à créer des shoot-them-up aux personnages et décors délirants…



Une escadrille de vaches folles britanniques sillonnent les cieux





En récupérant un maximum d'items (sur les cadavres encore tièdes de vos ennemis), vous disposerez d'une puissance de feu apocalyptique.

Harmful Park est un parfait exemple de ce que peut donner, dans le style nippon, le délire de l'art ste poussé à son paroxysme. Un scénario-gag est le prétexte à animer à l'écran des centaines de sprites colorés et désopilants. Des canards, flanqués de bouée blanche à pois rouges et de grosses pétoires, canardent à tout va, tandis que des vaches folles volent au fond de l'écran et que sifflent des locomotives aux pelages et à la tête de bovinés, montées par des gorilles menaçants et opiniâtres… On se croirait à Joypad, formidable !

Sous les gags, le shoot

Mais derrière les multiples clins d'œil et digressions de cet humour potache (assez proche de celui des premiers Dragon Ball), se dissimule un shoot-them-up tout ce qu'il y a de plus sérieux. Jeu à deux, items à collecter, etc. On trouve même des mini-jeux à l'intérieur des niveaux. Harmful Park est un shoot classique qui ne se distingue des autres productions que par son humour ravagé.

Le jeu comprend six niveaux, tous basés sur une attraction particulière. Six niveaux, me direz-vous, c'est assez peu. Certes, mais qu'importe : l'important est de s'amuser. Même si, à 250 francs de l'heure, ça risque de faire cher. De toute façon, quand on aime, on ne compte pas. Toutefois, le titre n'a que très peu de chances (pour ne pas dire "aucune") d'arriver dans nos vertes contrées.

Banana San

EDITEUR : SKY THINK SYSTEM
SORTIE : 14 FÉV 97 AU JAPON
DISPO. EUROPE : COURANT 97

Histoire de scientifique fou

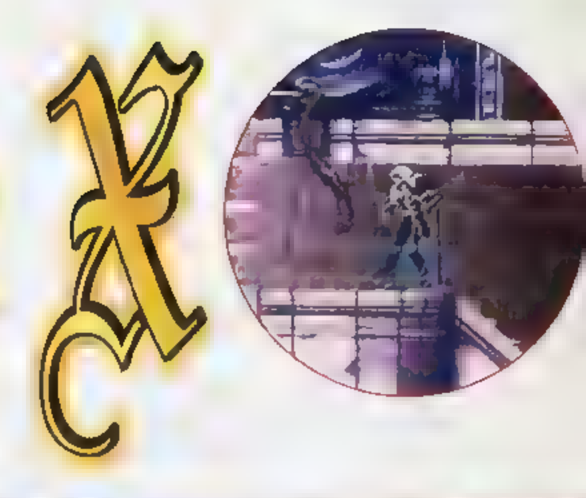
Comme beaucoup de jeux de ce genre, Harmful Park commence dans le labo d'un savant fou (c'est à se demander s'il ne s'agit pas d'un pléonasme !). Le Docteur Tequila est amoureux de son assistante, la jeune (et rayonnante) Cassis Bogheim. Mais un jour, Cassis donne sa démission pour travailler comme top-modèle. Doc Tequila, rongé par le chagrin, a conservé une photo d'elle (rayonnante) prise dans un parc d'attraction. Il décide de lui construire un parc d'attraction pour elle seule, afin de lui déclarer sa flamme. Dix-huit ans ont désormais passé, et le Heartful Park est terminé. Mais quand Tequila reprend contact avec Cassis, il s'aperçoit qu'entre temps, l'élue de son cœur s'est mariée et a même deux enfants, des jumelles. De dépit, Tequila transforme son Heartful Park en un Harmful (dommages, dégâts) Park. Et comme il a, pour le coup, définitivement pété les plombs, il prend en otage les premiers visiteurs qu'il avait conviés, décide de se venger de Cassis et, pour faire bien les choses, de prendre le pouvoir ! On devine sans peine la suite : le décor est planté, reste à tirer dans le tas.



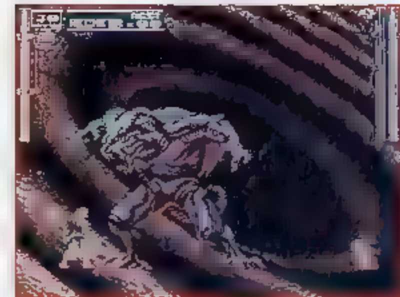
A deux, c'est encore plus marrant.

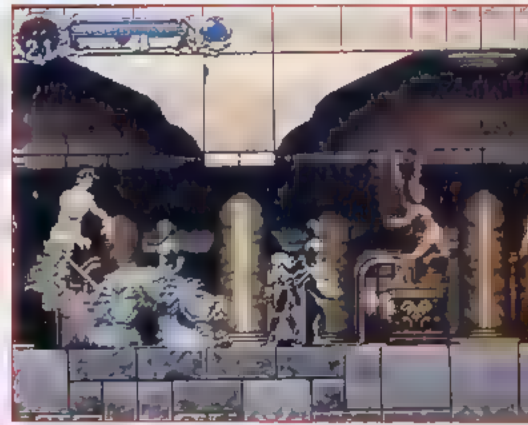
play station

Dracula X



Konami va sortir son nouveau jeu de plate-forme/action : Dracula X s'annonce comme un morceau de choix sur lequel on revient en mettant en avant les écrans de jeu.





Je ne sais pas ce que ce boss vous veut, mais il est temps de bouger ! Heureusement cette version de Dracula a introduit une nouveauté : les items de protection. Bouclier, manteaux magiques, crucifix... Avancez précautionneusement de peur de rater un passage secret ou une cache susceptible de contenir l'un de ces précieux artefacts.



Sanglant, vous avez dit sanglant?

Nous vous l'avions présenté en exclusivité mondiale il y a quelques mois, dans un petit bout de page. Konami présentait son jeu au Japon alors qu'on était en plein bouclage. Pour les malheureux qui n'ont pas eu la chance de lire le numéro d'octobre, je résume l'histoire : Alcado repart traquer le Prince de la Nuit, qui est son père et qu'il pensait avoir cloué à jamais dans l'épisode précédent. Il est accompagné d'un descendant de la famille Belmond, qui chasse le vampire comme d'autres chassent à cour, de générations en générations. Dans la lignée des jeux de plates-formes/action d'anthologie, Dracula X devrait marquer le genre.

EDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : MARS 1997 AU JAPON
DISP. EUROPE : COURANT 1997



Si le célèbre fouet a disparu au profit d'un sabre, un petit peu de magie ne peut pas faire de mal



De nouveaux adversaires ont fait leur apparition, comme ces squelettes armés de pétoire. Les plus dangereux sont cependant les squelettes rouges.



Bananarama

• Virtua Fighter 3 sur Saturn

La conversion est actuellement en cours. Evidemment, lorsque l'on voit la qualité du jeu en arcade, on peut se demander comment les programmeurs vont atteindre un tel niveau... Pour que les graphismes soit à peu près à la hauteur, le jeu sera vendu avec un "booster" graphique, une cartouche qui se glissera dans le slot de la Memory Card, comme cela s'est déjà fait pour les jeux SNK. Cette cartouche permet d'ajouter de la mémoire vidéo, et d'accroître ainsi les capacités graphiques de la console. Le prix de vente de VF3 devrait avoisiner les 10 000 yens (soit environ 500 francs)



• Double Window

Toshiba vient de commercialiser au Japon une télé écran plat, coins carrés, de 101 cm avec tous les perfectionnements du moment : son, tuner satellite... Sa particularité vient du fait qu'elle possède un système d'image dans l'image spécialement conçu pour les sources vidéo externes. Autrement dit, on peut faire une petite partie de FFVII tout en regardant son émission de télé favorite. Sur la télécommande, un bouton "Game" permet d'afficher directement l'écran de votre console. Le prix ? 420 000 yens (21 000 francs).



• Dernière minute : Enix développera sur PlayStation !

Après Square, l'autre géant nippon du RPG, Enix, annonce un Dragon Quest sur la PlayStation de Sony pour cette année au Japon ! Nintendo doit commencer à sérieusement s'inquiéter de ce subit "désamour" des leaders du jeu de rôle...

• Nintendo part en campagne

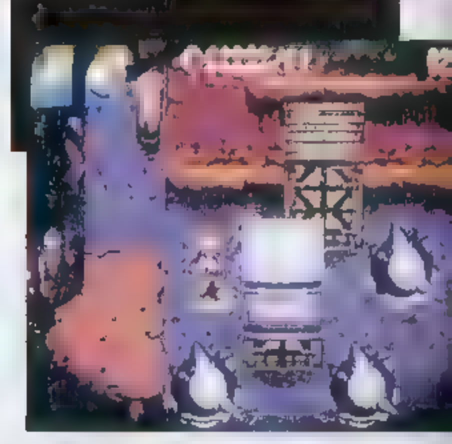


Nintendo a lancé au Japon une grande campagne à l'occasion de la sortie de son jeu Mario Kart 64. Dans certains magasins, on peut concourir dans le Mario Circuit Course. Si l'on arrive à faire mo ns de une minute trente, on reçoit une Licence Card, une carte avec la face réjouie du petit père Mario. Plus intéressant : un pad spécial, de couleur dorée est offert à 10 000 candidats tirés au sort Les joueurs qui auront effectué les dix meilleurs temps participeront à une émission de télévision, avec des tas de lots à gagner.



• Sony annonce un nouveau RPG : Alundra

Prévu pour 1997, Alundra aura la rude tâche de succéder à FFVII. Le point fort de ce jeu, réalisé en 2D, est la qualité de ses animations (plus de 400 étapes pour mouvoir les personnages principaux). Les personnages de Alundra sont dûs au même chara-designer (concepteur de persos) que ceux du Feda de Yanoman.



• Bill veut aussi devenir maître du monde des Manga !

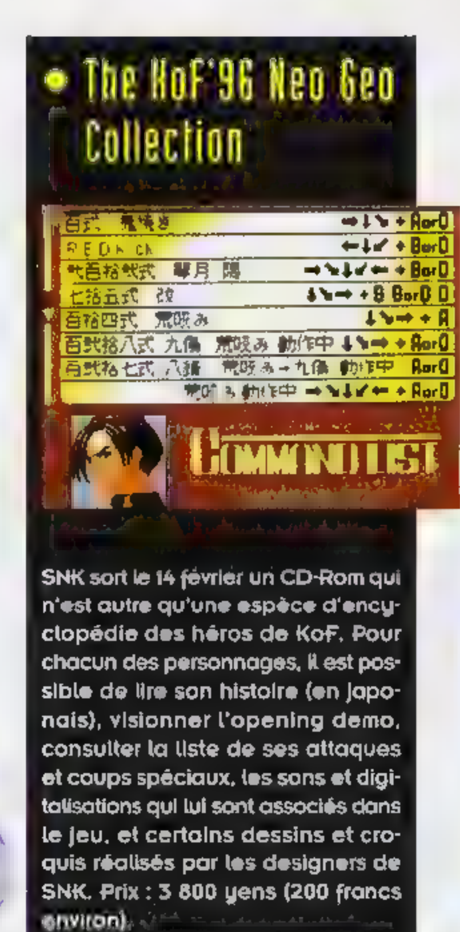
Bill Gates, l'homme le plus riche de la Terre - patron de Microsoft et spécialiste des logiciels bourrés de bugs - viendrait de racheter pour une somme faramineuse les "droits digitaux" des Manga et Animés de la Shogakukan. La Shogakukan est la société qui édite entre autres Pat Labor 2 The Movie, Ranma 1/2, Doraemon... Verra-t-on bientôt le monde entier inondé de CD-Rom à l'effigie des héros célèbres de la Shogakukan? En tout cas, une chose est sûre : la culture manga a définitivement acquis ses lettres de noblesse

Des jeux dans l'infrarouge

Sony vient de commercialiser un petit gadget qui permet de jouer à distance sur sa PlayStation. Vous connectez un bidule en forme de boule à l'entrée vidéo de la télé, et un truc en forme de... enfin .. de bâton à la sortie vidéo de votre PlayStation. Les images et les sons sont convoyés par un faisceau infrarouge. Vous pouvez ainsi jouer à cinq mètres de distance, pourvu qu'il n'y ait pas d'obstacle entre les deux éléments et que vous voyiez encore votre télé. Cela s'appelle AV Cordless System, et ça coute 12 000 yens (600 francs environ).



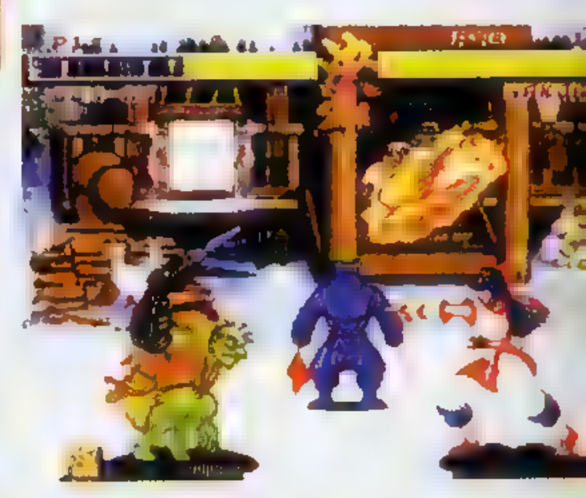
The KoF'96 Neo Geo Collection



SNK sort le 14 février un CD-Rom qui n'est autre qu'une espèce d'encyclopédie des héros de KoF. Pour chacun des personnages, il est possible de lire son histoire (en japonais), visionner l'opening demo, consulter la liste de ses attaques et coups spéciaux, les sons et digitalisations qui lui sont associés dans le jeu, et certains dessins et croquis réalisés par les designers de SNK. Prix : 3 800 yens (200 francs environ).

Samurai Spirits Pack

SNK mettra en vente au mois de mars un CD-Rom spécial pour PlayStation, comprenant deux épisodes de Samurai Spirits. le premier, sorti en arcade en 1993 et le suivant un an après. Comme d'habitude, on a droit à une petite gâterie : SNK a ajouté des modes originaux comme le Training Mode ou le Class Match Mode. On peut également sélectionner sa musique préférée et sauvegarder sur Memory Card.



europe news

TUROK DINOSAUR HUNTER

nintendo 64

Après les jeux à l'eau de rose, les simulations de sport, les Mah-Jong, voici venu le temps du gore et du méchant ! Turok sera aussi l'un des premiers titres dispo sur la console française. Premières impressions après des heures de jeu !





L'heure de la tuerie a enfin sonné pour la N64 ! Turok, l'un des jeux les plus attendus de la machine, pointe le bout de ses fusils ! Entièrement réalisé en 3D, persos compris, avec des techniques aux noms barbares (anti-aliasing, mip-mapping...), comme seule sait le faire la N64, le premier doom-like de la machine sera sans doute l'un des événements majeurs de notre petit monde. Incarnant Turok - le héros indien Kalowa de la BD de Truman - vous allez vous balader à travers 8 niveaux d'une profondeur et d'une étendue renversantes ! Les animations sont criantes de vérité, les armes nombreuses, et les décors - aux multiples textures - superbes. Grâce au paddle analogique et à une telle débauche de techniques, Turok se présente comme le summum de l'interactif en matière de killer 3D. Reste à savoir s'il sera aussi intéressant à jouer qu'il est beau à regarder ! La réponse pour bientôt dans un test complet... Vivement les giboulées de mars !

EDITEUR : ACCLAIM
DISPO EUROPE : MARS 97

europe news

La N64 sera-t-elle là en mars ?

Alors que le succès de la N64 se confirme dans le monde, cette console reste très discrète en France. Chez Nintendo, c'est le silence radio ou presque, tandis que les rumeurs d'un nouveau retard commencent à se répandre. Joypad fait le point.

La Nintendo 64 oui, mais à quel prix?

[illegible]
Répondant à la question de savoir si la machine serait commercialisée [illegible] de 249 livres (soit à peu près 1900 francs), celui-ci s'est contenté de répondre "tout est possible". Bref, difficile de se faire une idée. Cependant, on peut aujourd'hui être certain qu'en France (désolé pour nos amis Belge et Suisse), la machine devrait être commercialisée aux alentours de 1700 francs.



Le très allechant Turok 64 devrait faire partie de la première fournée de softs sur la N64 européenne.



Mario Kart, l'un des jeux les plus drôles de la création sera l'un des premiers titres dispo en Europe.

Le monde submergé par un raz de marée N64? Les chiffres fournis par Nintendo sont en tout cas éloquents : 1,85 millions de machines vendues au Japon en 1996 et pas moins de 2,14 millions d'unités dans la nature aux Etats-Unis en trois mois (soit plus que le parc total de Saturn installées aux States). Bien qu'émanant de Nintendo, ces chiffres sont tout à fait plausibles : à en croire notre correspondant en Californie, trouver une N64 là-bas relève de l'exploit puisque la machine est régulièrement en rupture de stock. Quant à Mario Kart 64, 1,4 millions de cartouches sont parties dans les foyers nippons en l'espace de 15 jours, un record ! Autant dire que Nintendo réussit un véritable tour de force, malgré la concurrence acharnée de Sony qui continue à vendre des PlayStation comme des petits pains (le constructeur annonce désormais une base installée de 4,2 millions de machines au Japon et 3,5 millions aux States). Howard Lincoln, président de Nintendo of America confiait à ce propos dans une récente interview accordée au journal anglais CTW qu'en Europe "cela prendrait un certain temps à Nintendo pour égaler la base installée de PlayStation". Afin de satisfaire à la demande sans cesse croissante, Nintendo a poussé sa capacité de production de 500 000 à 700 000 machines par mois. Bref, il devrait y en avoir pour tout le monde ... aux Etats-Unis.

La Nintendo 64 en retard en France?

Car des zones de doute subsistent en ce qui concerne la sortie française, officiellement prévue pour mars 97. Ainsi, c'est le silence radio chez Nintendo France. A un mois de la sortie d'une machine aussi importante pour la société, on peut s'en étonner. Alors que l'arrivée est imminente, ne faudra-t-il pas annoncer l'événement? Faire "monter la sauce"? Chez Nintendo France, on se borne à confirmer l'arrivée pour le mois de mars. Le Japon n'a en effet pas fait l'annonce d'un éventuel retard. On se veut donc confiant. Pourtant...

Pourtant, après une rapide enquête auprès des chaînes de distribution, peu d'entre elles espèrent encore voir la machine en mars. On parle d'un retard variant de un à plusieurs mois. De toutes façons, il est très probable que la machine, si elle arrivait en mars, ne serait présente qu'en petite quantité. Comme le confiait Howard Lincoln, visiblement peu désireux de s'étendre sur le volume disponible en Europe en mars prochain : "Oui, (la machine sera là en mars), mais je n'ai pas dit en quelle quantité". Certaines rumeurs parlent même d'une distribution limitée à une ou deux chaînes de magasins seulement. En d'autres termes, on ne la trouverait pas partout !

Bref, à Joypad, bien que nous attendions avec une impatience grandissante cette machine, nous sommes prudents. Ici, on espère très fort mars, mais on table plutôt sur une sortie décalée à mai-juin, voire à septembre. Et quand bien même la N64 arriverait en mars, une chose est sure : il n'y en aura pas pour tout le monde. Bref, rongez votre frein, et rêvez sur les images de ce Turok Nintendo 64.



Sony deale avec Porsche, Electronic Arts avec… tous les plus grands constructeurs concurrents, de Lotus à McLaren en passant par Ferrari ! Le résultat s'appelle Need For Speed 2, un hit très attendu si l'on en croit le nombre d'appels et de lettres de lecteurs que nous recevons depuis près d'un mois.



Un concurrent sérieux pour Porsche Challenge?

Dans la forme, Need 2 et Porsche Challenge sont relativement dissemblables. Si le titre d'Electronic Arts propulse le joueur aux commandes de bolides traversant des paysages variés, celui de Sony propose des circuits en boucle. Dans le fond, l'objectif avoué des joueurs n'est pas non plus le même. Need 2 est un one-on-one mécanique, alors que "Porsche" est une course contre bon nombre de concurrents au comportement élaboré. Bref, autant comparer l'incomparable ! Et pourtant Un point commun subsiste : dans les deux cas, les développeurs se sont amusés à modéliser sur petit écran des voitures de rêve. A l'abri des regards - des nôtres surtout -, les développeurs d'Electronic Arts ont eu la possibilité d'améliorer le rendu de Need For Speed premier du nom

Au volant de la voiture de tourisme la plus chère de monde !

Forts du succès mondial de ce hit sur PlayStation ils ont bénéficié de moyens techniques et financiers ahurissants pour une suite qui ne l'est pas moins,



si l'on en juge par les premières images (en live et en pixels). Quelques veinards ont même eu le droit de tester certaines des bombes mécaniques. Imaginez-vous au volant de la toute dernière Mclaren F1 ! C'est désormais possible à moindre cout. Pas besoin d'assurance contre la casse, un paddle suffit. Choisissez l'une ou l'autre des huit voitures proposées et partez à la découverte de lieux mythiques... si vous avez le temps de regarder le paysage, car les images défilent très vite (et encore plus si vous êtes en vue intérieure !). Seul

contre l'ordinateur, contre la montre ou un adversaire de chair et de sang (écran splitté). The Need For Speed 2 va vous faire parcourir : le circuit d'essai de Pioneer en Norvège, Vancouver et la station balnéaire de Whistler (circuit Pacifica), une île somptueuse au large des côtes mexicaines (circuit Mexicana), l'Europe du Nord (circuit Nordica), le Népal (circuit Himalaya), la Grèce (circuit Méditerranée), l'Australie (circuit Desertica) et les USA (circuit Hollywood). Gare aux dérapages incontrôlés en mode arcade ! Attention au crash dans le brouillard par temps humide ! À 300 km/h, ça fait toujours des gros bobos pas beaux... Un jeu dont on vous reparlera assurément très prochainement !

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ EUROPE : MARS 1997



Des voitures et des hommes

Saturn

FIGHTERS MEGAMIX

Nous vous en parlions déjà le mois dernier dans nos news Japon (N°60, p. 44). Cette fois, Fighter Megamix arrive en Europe. Après des heures passées sur la béta-version du jeu tout juste arrivée du Japon, nous vous livrons nos premières impressions sur ce jeu de combat qui regroupe les principaux protagonistes des hits made in Sega. Alors, ce Megamix, what's new ?





Bienvenue dans le monde des jeux vidéo ! Bienvenue dans l'univers des remix ! Bienvenue dans la galaxie des jeux de baston melting-potés ! Sega a décidément des idées plein sa hotte Non content d'avoir sorti les jeux de combat les plus célebres qui soient en arcade (qui furent ensuite déclinés systématiquement sur Saturn), l'éditeur nippon en vient maintenant à proposer un mélange détonnant pour ce début d'année 1997. Mélange de Virtua Fighter 1 et 2, de Fighting Vipers, de Virtua Fighter Kids, de Sonic Arcade et d'autres surprises encore... Vous allez en effet retrouver tous les personnages (enfin presque tous) des précédents jeux, ceux-là même qui ont fait la richesse et la célébrité de la firme. On vous en dit plus un peu plus bas ..

De Sarah Bryant à la voiture de Daytona USA !

Bien que le jeu ne sorte que le mois prochain, on ne peut s'empêcher de dévoiler quelques personnages cachés que vous y trouverez. Il faut bien vous informer tout de même !



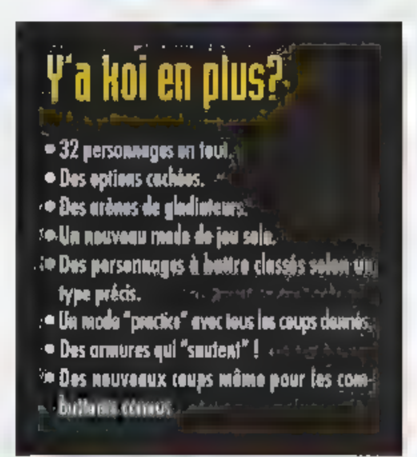
32 personnages pour relancer la Saturn !

Outre les personnages de Sonic Arcade - vous les reconnaitrez facilement, ils sont absurdes ! - vous aurez l'immense plaisir de revoir, du moins pour les plus vieux d'entre vous, le fameux Siba de Arabian Night, un jeu d'arcade jamais converti sur console. Ou encore Renta Hero, un autre perso bizarre. Mais le fin du fin, c'est bel et bien - attention, attachez votre ceinture, c'est le cas de le dire - la voiture de Daytona USA en boulons et en tôle ! Eh oui, pour la première fois au monde et aussi absurde que cela puisse paraître, un jeu de combat va vous permettre de jouer avec une voiture ! A essayer avant de l'envoyer à la casse. La voiture, pas le jeu. Techniquement, on est certes loin de la beauté graphique de Soul Blade, c'est clair. Reconnaissons que la présentation est plus fine dans l'ensemble, bien que beaucoup moins longue et surtout beaucoup moins fouillée et moins bien agencée que chez le concurrent PlayStation. Quant au jeu lui-même, il est beaucoup plus rapide que les jeux de baston précédents signés Sega et somme toute plus amusant. Mais ça, vous le verrez lors du test le mois prochain !

EDITEUR : SEGA
MACHINE : SATURN
DISP. EUROPE : MARS 1997





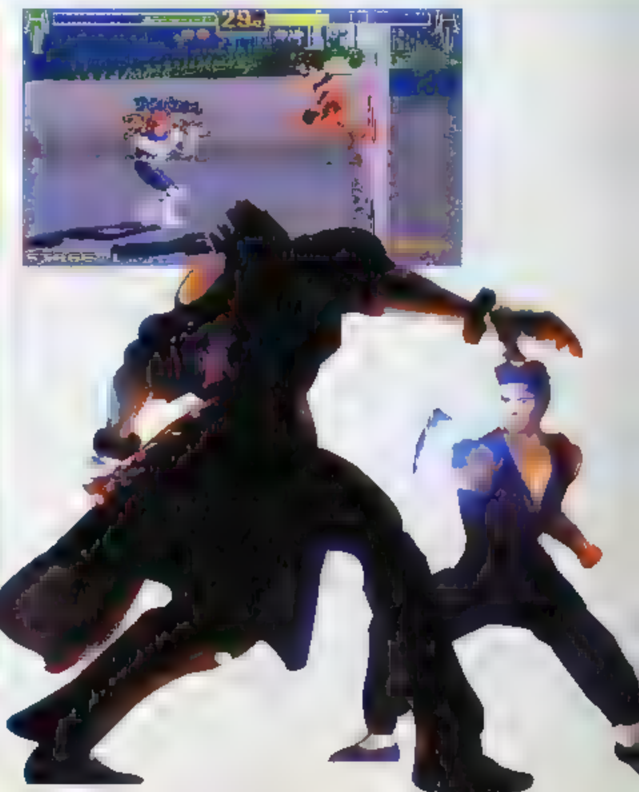


Y'a koi en plus?

- 32 personnages en tout.
- Des options cachées.
- Des arènes de gladiateurs.
- Un nouveau mode de jeu solo.
- Des personnages à battre classés selon un type précis.
- Un mode "practice" avec tous les coups donnés.
- Des armures qui "sautent" !
- Des nouveaux coups même pour les combattants connus.







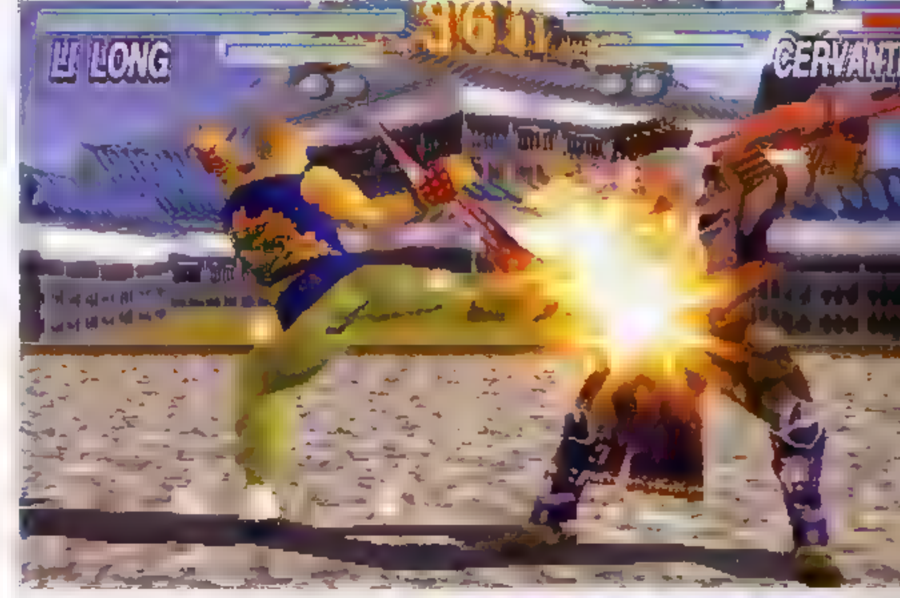






SOUL BLADE

Alors que Tobal n°1 est à peine sorti et Tekken 3 en préparation dans les labos de Namco, Sony remet ça. Soul Blade vous relance dans la mêlée 3D, mais cette fois-ci, c'est à coups d'armes blanches que vous règlerez votre affaire. La baston n'a pas fini de nous blaster sur nos sièges. Rangez mamie dans le placard, le chat dans le frigo, les choses sérieuses commencent.



Q ue je vous explique, docteur... D'abord, il y eut Tekken, une baffe. A peine remis que - paf ! - Tekken 2, une giga baffe. Histoire de changer le concept Namco, Squaresoft s'y met et nous colle un Tobal n°1 ahurissant et franchement novateur (voir Joypad 60). Et puis, non content du succès colossal de Tekken 2, Namco recommence. On attend déjà Tekken 3 (voir nos photos dans les pages de News du Pays du Soleil Levant) et voilà que débarque Soul Edge, qui pour les besoins de la Cause* s'appelle désormais Soul Blade. Alors que Fighter Megamix éclate tout sur Saturn et que l'on attend les premiers jeux N64 dans le domaine, il va y avoir de quoi faire. Psychologiquement parlant, à tant extérioriser notre agressivité, on va finir par se transformer en limace. Faut pas se leurrer, c'est le danger. Mais encore une fois, c'est pour la Cause alors. Bref, qu'en est-il de Soul Blade ?







Soul Blade c'est

- ... MODE QUÊTE UNIQUE POUR DÉCOUVRIR ...
- ... COMBATTANT CACHÉ, SOUL BLADE EN PERSONNE
- PLUS DE 40 COUPS PAR PERSONNAGE
- UN MODE TEAM BATTLE POUR CONCURRENCER ...
- 10 COMBATTANTS
- 10 DÉCORS
- DES MUSIQUES SOIGNÉES ET ÉPIQUES
- ... COSTUMES DIFFÉRENTS PAR COMBATTANT

Alarme blanche

Cette fois-ci donc, pas question de se battre aux poings ou presque. En effet, si les combats se livrent à l'arme blanche, il est toutefois possible de désarmer son adversaire qui se battra alors avec ses petites mimines. Pour ce qui est des coups, ils sont - comme tout le jeu d'ailleurs - très similaires à ceux de Tekken 2 : accessibles et nombreux. Certaines combo sont particulièrement destructrices et vous me ferez la joie de les apprendre par coeur. Bref, il y a de quoi faire et même si le jeu semble d'entrée plus "bourrin", on s'aperçoit vite qu'il faut de la maîtrise pour en dégoter toutes les subtilités.
Et puis Namco met la dose en proposant des modes de jeux nombreux : Edge master Mode, Practice Mode, Survival Mode, Time Attack mode, Team Battle mode (comme KoF'96), Vs Battle mode et Arcade Mode.

Mode Quête inédit

Seule véritable nouveauté : le Edge Master Mode. Il s'agit d'une espèce de mode Quête dans lequel vous suivrez les aventures de votre personnage. De combat en combat, il sera ainsi possible d'acquérir différentes armes (une demi-douzaine !) qu'il faudra savoir choisir au bon moment. Il s'agit ici de combattre en trois rounds, en un round ou bien trois adversaires successifs en un round gagnant. Le tout évidemment accompagné d'une petite histoire expliquant le pourquoi du comment.
Comme si cela ne suffisait pas, les graphismes du jeu sont somptueux et les rings (d'où il est possible de tomber) vous laisseront KO... Enfin, pas toujours, sinon bonjour les heures pour finir le jeu. Bref, on peut être impatient de voir ce Soul Blade débarquer chez nous et, si les possesseurs de Saturn peuvent compter sur Sega, ceux qui ont une PlayStation peuvent faire confiance à Namco.

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN AVRIL 1997



10 personnages et un 11ème caché ! Un mode Quête pour découvrir des dizaines d'armes nouvelles



10 combattants en armes



Après une séquence d'introduction comme vous n'en avez jamais vue, le jeu va pouvoir commencer. Alors que l'on se souvient de l'intro de Tekken 2 qui paraissait inégalable, les programmeurs et graphistes de chez Namco parviennent une fois encore à nous surprendre. On la met, une fois, deux fois, trois fois, dix fois puis on se dit quand même qu'il faudrait y jouer à ce jeu, au lieu de rester bêtement devant l'écran à faire baver les copains. Si vous attirez autant de gens chez vous lors de cette séquence que chez nous à Joypad (14 personnes dans la pièce pour la "première" !), vous avez intérêt à prévoir des stocks de bouffe pour le soir. Bref, le jeu propose 10 combattants : Sophitia de la Grèce Antique (épée courte), Siegfreid le chevalier (épée longue, très longue), Cervantes le corsaire aux deux épées - de loin le plus fort des combattants - Rock le barbare à la hache, Hwang le spécialiste des arts martiaux et de l'épée courte, la délicieuse Seung Mina (et sa lance), la ninja Taki (et sa dague), Li Long le maître ès Nunchaku, Voldo le petit frère de Freddy Krugger (griffes à l'appui) et Mitsurugi, le héros du jeu, samurai dans l'âme et playboy à ses heures perdues. Voilà tout ce petit monde qui, pour des raisons à chaque fois très personnelles, va affronter le vilain Soul Edge (qui changera peut-être de nom chez nous pour des raisons de Cause), un squelette translucide plutôt costaud.



[illegible] import dès maintenant. Toutefois, tous les textes étant en japonais, vous ne pourrez pas apprécier comme il [illegible] le mode Quête ainsi que le détail de tous les coups [illegible] le mode Practice [illegible] Tekken [illegible]

*La Cause est encore mal définie. On sait juste qu'elle sert à justifier tout plein de choses bizarres. Tenez, les retards de la Nintendo 64, c'est pour la Cause, les changements étranges de noms sur PlayStation pareil, la hausse des impôts idem, les victoires du PSG, pile-poil pareil, etc.



Die Hard Arcade

saturn

Il aura fallu attendre près de deux ans pour enfin voir débarquer sur la 32 bits de Sega un jeu de ce genre. Issu de la version Arcade - d'où le nom - Die Hard Arcade se veut résolument violent et sanglant.

Voilà un jeu bien bourrin où des personnages qui n'ont pas froid aux yeux défient les méchants de tous poils à l'aide d'armes diverses trouvées ça et là sur les différents niveaux (ouf, je reprends ma respiration). Selon le principe bien connu de la série Double Dragon, dans lequel un ou deux joueurs se mettent sur la tronche pour leur plus grand bonheur, vous allez diriger deux "cops" surpuissants, un homme et/ou une femme, qui doivent arrêter les agissements les plus fourbes de la pègre (je vais finir par m'étouffer c'est sûr...). Très class que dans le style (beat'em all à progression), ce Die Hard-là n'a pourtant plus grand chose à voir avec la trilogie cinématographique du même nom, dont on peut retrouver les scènes les plus explosives sur PlayStation. Point de référence ciné donc, mais un fun et une action toujours très présents. C'est le moins que l'on puisse dire, surtout lorsque l'on enclenche le mode qui permet à deux joueurs en même temps de se taper dessus frénétiquement ! Fous rires et engueulades bon enfant sont garantis !







De plus en plus fort !

Contrairement au mythique Double Dragon sur 8 et 16-Bits, Die Hard Arcade est ici totalement en 3D mappée. Le personnage principal est vu de 3/4 haut selon l'angle que la caméra aura choisi. Bien sûr, vous pouvez évoluer sur le terrain entier (en général dans des buildings très bien gérés), mais le personnage dirigé ne pourra pas frapper ou tirer en profondeur. Son champs d'action se limitera uniquement à "droite ou gauche". Heureusement les coups et "ustensiles" utilisables sont légion : planchette japonaise, coups de boule bien ajustés, karaté bushido, mitraillette, bombe lacrymogène, lance-flammes et même lance-roquettes ! Si vous voulez jouer les flics bien "clean" et intègres, vous pourrez même passer les menottes aux méchants, na ! Voilà un autre titre qui devrait remettre du baume au coeur de la Saturn ! Du moins, espérons-le.

EDITEUR :
FOX INTERACTIVE/ SEGA
DISPONIBILITE EUROPE :
FEVRIER 1997





Rage Racer

play station

Namco semble vouloir laisser sa marque sur la PlayStation ! Il faut dire que ses produits (Tekken 1 et 2, Soul Edge, la série des Ridge Racer, etc.), tous convertis de l'Arcade, sont d'excellente facture sur la 32-bits de Sony. Qu'en est-il donc du troisième volet des "Ridge"? Réponse définitive le mois prochain. En attendant, voici les images ainsi que les premières sensations éprouvées. Attachez vos ceintures, ça risque d'être chanmaille® !







La série des Ridge Racer fait partie de ces jeux cultes que l'on n'est pas près d'oublier. Premier choc technologique et visuel au sein de la rédaction (en même temps que TohShinDen), Ridge Racer restera sans aucun doute dans les annales du jeu vidéo. Puis vint Ridge Racer Revolution, qui était loin d'en être une d'ailleurs (à moins que le rétroviseur ait été inventé il y a 6 mois?), et maintenant Rage Racer, la suite de la suite donc. Inutile de vous présenter la bête, vous savez de quoi on parle, depuis le temps. Bon, ben alors pour les touristes seulement : un jeu de course de voitures très "arcade", toujours doté de deux vues - celle en externe est une fois encore injouable ! - à la vitesse d'animation remarquable. Peut-on alors redouter la suite d'une suite? Bonne question.

Ouf, la sequel 2 est la meilleure des trois !

Bien que nous n'ayons pas trop l'habitude de donner un avis dans les colonnes des previews, cette fois on peut pas s'en empêcher. Rage



Racer est, à mon sens, la plus belle réussite des trois "Ridge". Graphiquement d'abord, l'intro cinématique est d'une rare beauté Mais le jeu lui-même n'est pas oublié, puisque les programmeurs n'ont pas lésiné sur la dose de mappings et de décors différents. Le jour et la nuit ont encore droit de cité, je vous rassure Outre le fait que le jeu présente deux nouveaux circuits (divisés en trois tronçons distincts), il vous sera désormais possible d'acheter d'autres véhicules ou de "customiser" votre propre machine. Ce sont les principales nouveautés de ce Rage Racer Si cela vous chante, vous pourrez même la décorer vous-même, aux couleurs et au logo de votre choix. On ne vous dira pas ce qu'on a fait... Ça rendait bien pourtant ! Pour en revenir aux parcours, sachez que le relief est tellement accentué que la boîte de vitesse a parfois du mal à suivre En fait, le rétrogradage est vivement conseillé, sous peine de se faire doubler sans coup férir !

Et l'ambiance ?

Là encore, les musiciens recrutés par Namco ont fait un excellent travail. Très axé "Jungle", les musiques collent bien au style et au côté arcade de Rage Vous risquez de sautiller sur place durant les courses ! Vous pourrez d'ailleurs faire votre sélection avant chacune d'entre elles. Le speaker, une femme cette fois, est certes moins présent durant votre parcours mais on ne perd pas au change.. Et puis c'est tellement beau qu'on a du mal à prêter une oreille attentive aux conseils. Il y a des cascades, des montées et des descentes vertigineuses, des virages incroyablement tournoyants, bref, ça a changé en bien et c'est tant mieux ! On vous en dit beaucoup plus durant le test...
Le mois prochain.

EDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITÉ EUROPE : FÉVRIER 1997



Customisez votre bolide ou achetez-en un autre !

Contrairement aux deux premiers volets de Ridge Racer, "Rage" permettra aux meilleurs d'améliorer les capacités de leur véhicule, en achetant, après avoir emmagasiné quelque argent durant les courses, d'utiles ustensiles mécaniques. Si la voiture ne vous plaît plus, vous pourrez carrément en acheter une autre ! Que faire pour ramasser du cash? Gagner le plus de courses possibles pardi ! Les différentes sommes allouées aux trois premières places varient selon la classe dans laquelle vous évoluerez. Ensuite, à vous les turbo-bidules et les machins off valve qui permettront de booster la machine... et d'améliorer les scores !







Rage against the machine !







LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

Marc Caro soumis à la question

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN FÉVRIER 1997





Capcom en veut toujours plus. Il souhaite en effet orienter l'univers du jeu vidéo dans une "nouvelle direction". Ainsi le géniteur des Street Fighter veut submerger le joueur de jeux simples (certains aurait une durée de vie de 4 heures !) et bon marché. Aucun titre précis n'est annoncé et seul le futur prix de vente est fixé : 30$ (150 Francs).



A l'origine du projet se trouve Marc Caro, l'un des deux réalisateurs du film Assisté d'une équipe frenchie - c'est à souligner -, il a vu naître en l'espace de quelques mois une version pour le moins étonnante de "son bébé" Une adaptation interactive, plus proche du scénario original, qui est une grande aventure dans l'esprit des Chevaliers de Baphomet, au cours de laquelle le joueur incarne Miette, jeune héroïne pleine de tempérament. Au fait, monsieur Caro, comment avez-vous vécu ce passage du grand au petit écran?

QUE PENSEZ-VOUS DE LA CONVERSION DE LA CITÉ EN JEU VIDÉO?

Cette adaptation constitue un prolongement très intéressant du film Inventer - pour un film - tout un univers dont je ne peux montrer qu'une partie à l'écran m'a toujours profondément frustré. Ce jeu m'a donné l'opportunité de repousser les limites du cinéma

ETES-VOUS SATISFAIT DU RÉSULTAT?

Oui, vraiment L'ambiance du film a été strictement retranscrite dans le jeu. Mon seul regret a trait aux personnages : j'aurais aimé que le joueur puisse choisir entre Miette et One Hélas, ça n'a pas été possible pour des raisons techniques.

QUELLES SONT LES PRINCIPALES DIFFÉRENCES, SELON VOUS, ENTRE LE TOURNAGE D'UN FILM ET LA CONCEPTION D'UN JEU VIDÉO?

Les contraintes ne sont pas du tout les mêmes. Lorsqu'on tourne un film, on prépare les scènes à l'avance, la caméra enregistre et on monte l'ensemble. Dans la création d'un jeu vidéo, on se trouve confronté à l'inconnu Prévoir avec exactitude comment une séquence va être réalisée tient du miracle. Les programmeurs passent leur temps à essayer de nouvelles techniques pour améliorer le rendu

LE COTÉ INTERACTIF DES JEUX VIDÉO VOUS ATTIRE-T-IL?

Indéniablement, mais je ne renierais pas pour autant le cinéma Un jeu vidéo permet de raconter une même histoire d'une autre manière. Il offre, de plus, beaucoup plus de liberté à son concepteur. Le plaisir que j'en tire n'est donc pas le même, chaque forme de média apportant sa propre satisfaction. Mais je penserai fortement à une adaptation sous forme de jeu vidéo lorsque je commencerai mon prochain projet...







V-Rally

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL 97

La bombe d'Infogrames est là !

Il est rare d'avoir des surprises de dernière minute de ce genre, mais lorsque ça nous arrive sur le coin de la figure, croyez-nous, on en reste aussi baba que vous ! Ce qui nous fait dire, sans trop prendre de risques, que V-Rally pourrait être LE jeu de l'année en matière de course automobile (sauf surprise, of course) Si l'on en croit le dossier de presse envoyé à la rédaction (dans lequel les comparaisons avec Sega Rally donnaient un net avantage au jeu d'Infogrames dans tous les domaines) on pourrait être en présence d'un véritable chef-d'œuvre. Au programme, on nous promet 45 circuits (plus un éditeur de circuits), des graphismes en 256 couleurs, jusqu à quatre joueurs avec deux télés (écran splitté horizontalement ou verticalement), plusieurs vues, onze voitures en tout (et d'autres à construire) neuf rallyes différents (dix-huit en mode Arcade), du brouillard, de la pluie de la poussière, le jour, la nuit, le crépuscule, l'aube, un Replay Mode interactif et tant d'autres choses encore . Les rallyes suivent les véritables parcours du championnat du monde (à savoir le RAC Rallye, le rallye de Suède, de Corse, de Monte-Carlo, etc), et les voitures (sauf indication contraire) seront également empruntées à la réalité puisque les Ford Escort, Max, Megane et autres Nissan Sunny GTI et Seat Ibiza sont de la partie Un titre que l'on attend avec une très grande impatience à la rédaction. On vous en dit plus très prochainement





Contra, Legacy of War

Juste un petit mot pour vous dire qu'on a essayé Contra avec les lunettes 3D fournies avec le jeu (vous savez, le genre de machin qui donne un œil bleu et un œil rouge). L'effet est réussi, et c est très sympa à jouer, même si on perd des couleurs... Une bonne idée, quoi, qui méritait bien ces quelques lignes.



Sega a décidé d'investir 4 millions de dollars dans Appaloosa Interactive, anciennement Novotrade International (Ecco le dauphin, les 101 dalmatiens, Power Rangers). Appaloosa vient en effet de lancer son site internet (www.bonus.com), ce qui tombe bien puisque Sega lance justement son kit de connection. Le monde est bien fait, quand même.

Herc's Adventures



MACHINES : PLAYSTATION ET SATURN
EDITEUR : LUCASARTS
DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL 97





LucasArts vous propose de réviser vos classiques grâce à ce jeu d'action/aventure basé sur la mythologie grecque. Avec plus de 40 mondes à découvrir et la possibilité d'incarner au choix Hercule, Jason ou Atlanta, gageons que les péripéties de Herc's Adventures seront trépidantes et de longue haleine. Un soft annoncé comme hilarant, parodiant les créatures et les situations de la mythologie hellénique, et entièrement en français, s'il vous plaît !



telex

C'est officiel, Enix va bientôt développer des jeux pour la PlayStation. Les créateurs d'Ogre Battle n'ont cependant pas annoncé de titres précis. Wait and see, donc. Tout ce que l'on sait, c'est qu'une close du contrat spécifie qu'Enix pourra continuer à développer des titres sur la N64. Pour le moins fair-play, les p'tits gars de chez Sony.

telex

Les américains devront encore attendre pour jouer à Final Fantasy VII. Profitant de l'annonce de leur déménagement en Californie, Square Soft vient de glacer le cœur de millions de joueurs en déclarant que FFVII ne sortira pas avant la fin 97. Ne parlons même pas de l'Europe...

Moi [illegible] alors camembert !



Les possesseurs de Saturn pourront bientôt tirer la langue à leurs petits camarades adeptes de la PlayStation, car Capcom a annoncé la sortie prochaine, en mai 97 au Japon, d'une version Saturn de Resident Evil. Cette nouvelle devrait en outre bénéficier de nouveaux lieux et de nouvelles séquences. Je me demande si on y verra Bernard Menez en zombie, tiens.

Star Trek : Starfleet Academy

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL 97





Ce simulateur de vol/jeu d'aventure qui vous mènera aux frontières de l'infini pourrait bien marquer une étape importante dans le genre, que l'on n'a pas pour habitude de voir sur consoles. À bord de l'USS Enterprise, guidé par le Capitaine Kirk, vous allez tout faire - lors des 27 missions du jeu - pour gravir les échelons de la hiérarchie. Vous affronterez les redoutables Klingons et autres Romulans lors de combats en temps réel à bord d'engins entièrement en 3D. Des séquences vidéo avec les véritables acteurs de la série culte agrémenteront l'aventure ... A suivre, et de près.

NB : Images issues de la version PC.



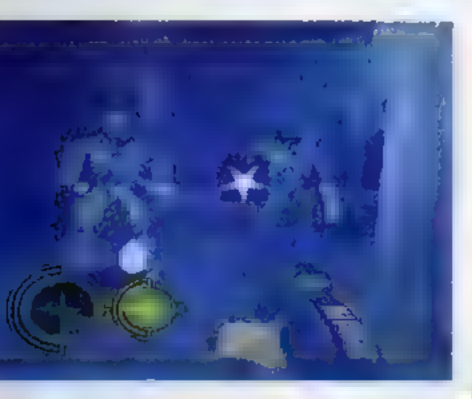


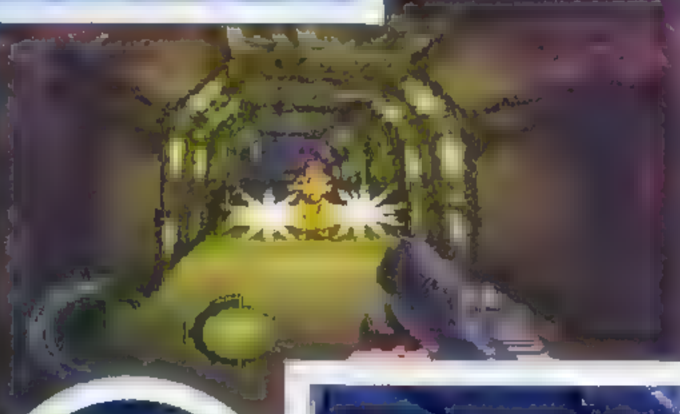
Tenka

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 97



C'est quand même pas de chance, le monde est encore dans la mouise... et, comme par hasard, c'est encore à vous de le sauver. Allez, faites pas la tronche, c'est juste un prétexte pour vous envoyer vous battre contre des monstres horribles. Dans des souterrains puants Et c'est pas payé Vous voyez, y a pas de quoi s'énerver, c'est un boulot en or ! Psygnosis vous prépare un p'tit Killer-3D rien que pour vous, avec une vingtaine de missions, neuf armes à collectionner, des Power-up... Le tout en 3D, bien entendu, mais monstres compris, contrairement à Doom. On espère que ça va cartonner sec Parce que nous, on n'aime pas les monstres. Tenez-le vous pour dit !









Road Rage

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 97



En poster dans ce numéro (regardez-le bien, il est superbe !), Road Rage - issu de la version arcade du même nom - semble vouloir faire concurrence à un autre jeu de course de vaisseaux célèbre sur la PlayStation, j'ai nommé WipEout. Doté de quatre circuits et de huit vaisseaux au choix, il propose en outre trois vues différentes, dont une à la Ridge Racer en plein écran. Bourrées de reliefs impressionnants et secouées par une ambiance sonore très "techno-dance", les courses ont lieu dans des endroits glauques à souhait, style usine désaffectée réaménagée pour l'occasion, dans le Neo Kobe de l'an 20XX. Se jouant seul, ce titre de Konami est prévu en France pour le début du printemps



telex

Sega of America a récemment lancé une nouvelle chaîne spécialement dédiée à la Saturn. L'abonnement d'environ 40$ (dans les 200 francs) permettra à l'utilisateur d'accéder à de multiples services, comme la météo, le programme des sports, et bien sûr l'indispensable Internet. Le kit de connexion coûte 200$ (environ 1000 francs) et fournira à l'heureux acheteur un modem 28.800 bauds. A quand pour la France ?

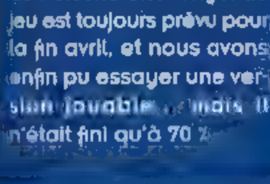
Résident Evil, le film



Après "Street Fighter : The Movie", voici venu le temps de "Resident Evil : The Movie" ! La Constantine Films, la boîte de prod' germanique qui avait acquis les droits de Street Fighter pour l'adapter au cinéma, vient de signer un juteux contrat avec Capcom... Avec un budget de 100 millions de francs, y a de quoi faire. La sortie est prévue fin 1997 aux States, mais on ne sait rien du casting... Van Damme dans le rôle de Chris, Kylie Minogue dans celui de Jill, et... Bernard Menez dans celui du zombie peut-être ?

Porsche Challenge

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBILITE EUROPE : FIN AVRIL 97



Voici de nouvelles photos de Porsche Challenge. Le jeu est toujours prévu pour la fin avril, et nous avons enfin pu essayer une version jouable... mais il n'était fini qu'à 70 %.






Mech Warrior 2

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBILITE EUROPE : AVRIL 97

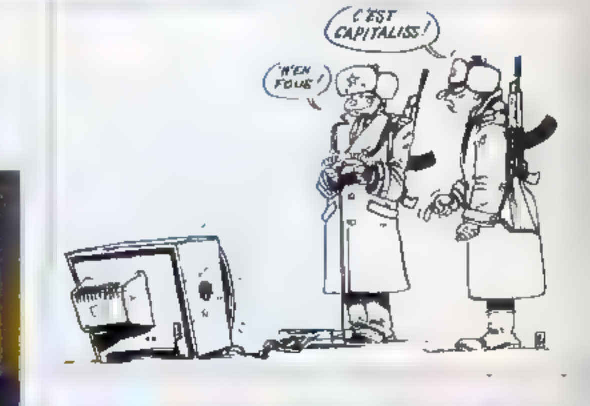


Allez, un peu de mégalomanie n'a jamais fait de mal à personne, alors autant piloter des robots surarmés de 30 mètres de haut, et tout casser... C'est à ce genre d'exercice que vous pourrez vous adonner dans l'ambiance post-apocalyptique du 31e siècle. Adapté des PC, Mech Warrior 2 met à votre disposition 16 nouvelles missions en plus des 32 de la version originale, et plus d'une dizaine de robots différents. Vous pourrez les équiper selon votre bon vouloir de missiles, lasers, gatlings et autres gâteries pour vos adversaires. Espérons que la maniabilité sera au rendez-vous, parce que pour piloter ce genre de trucs, moi, j'ai pas le permis, alors...



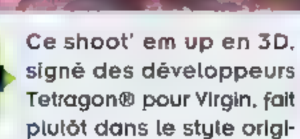
Le rouleau compresseur du capitalisme vidéoludique est en marche

La PlayStation est une conquérante qui aurait fait pâlir Alexandre le Grand ! Après la Pologne, la République Tchèque et la Hongrie, la Russie subit aujourd'hui les assauts de quelque 3000 PlayStation déterminées. Bon, à côté de l'armada qui se déploie chez nous, c'est un peu ridicule mais pensez au symbole, à tout ce que cela implique comme réflexions socio-vidéo-politico-anthropo-thuno-commercio-truco-chépakoi ! C'est vrai, ça, sortons du carcan de nos pe . AaaArGggH ! ! Tût-tût-tût-tût-tût-tût

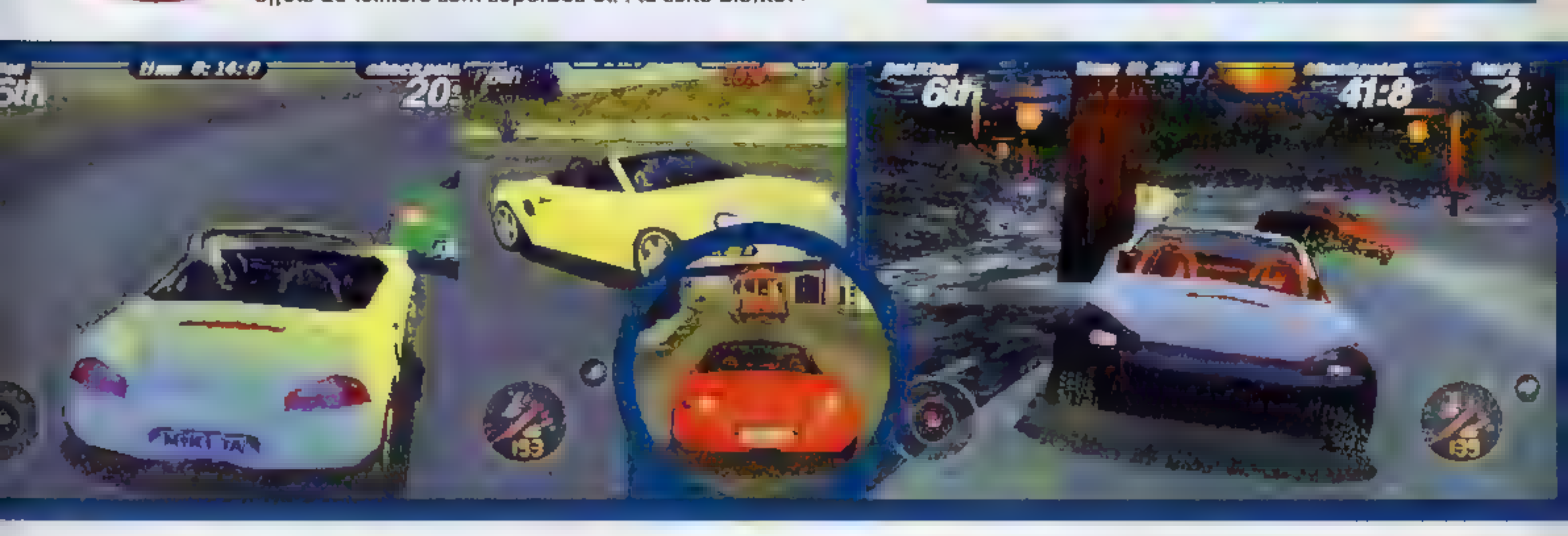


Nanotek Warrior

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : VIRGIN I.E.
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 97

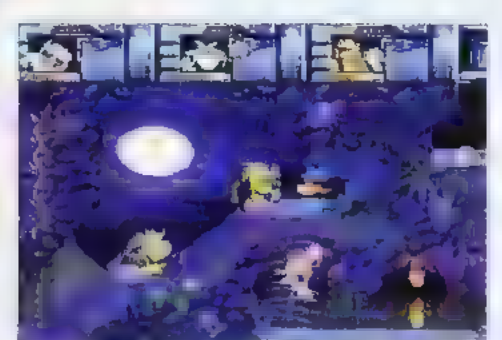



Ce shoot' em up en 3D, signé des développeurs Tetragon® pour Virgin, fait plutôt dans le style original. A bord d'un vaisseau qui peut tirer en biais, voler au-dessus des obstacles et avancer ou reculer dans des espaces restreints, vous survolez une espèce de "tronc d'arbre" géant sur lequel des tas d'ennemis ont élu domicile. Bien sûr, les décors changent, mais, dans sa conception, c'est encore du jamais vu. En fait, on a un peu l'impression de se trouver avec un Tempest X3 à plat ! Ça va vite, les effets de lumière sont superbes et. . la suite bientôt !



europe news

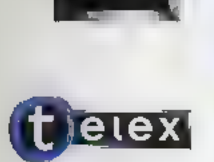
The Lost Vikings 2



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 97



Jeu de réflexion à part entière, la version 32 bits de The Lost Vikings 2 est totalement différente du premier épisode sorti sur SN et PC. Les persos sont entièrement en 3D, des voix ont fait leur apparition et de fort jolies images de synthèse font office d'intro ou de séquences intermédiaires. Baleog, Olaf et Erik, les trois protagonistes, ont de nouveau réussi à échapper à l'ignoble Tomator, mais leur voyage n'est pas fini pour autant... Projetés dans le temps (une fois de plus), nos compères vont devoir s'entraider en utilisant les capacités de chacun (certaines sont nouvelles) pour enfin retrouver leur terre natale. 31 niveaux en tout dans cinq mondes comprenant la Transylvanie, la jungle, etc. Enfin, deux nouveaux personnages ont fait leur apparition : Fang le loup-garou et Scorch le dragon. Pas mal de nuits blanches en perspective ! Le jeu est également prévu sur Saturn et Super Nintendo.



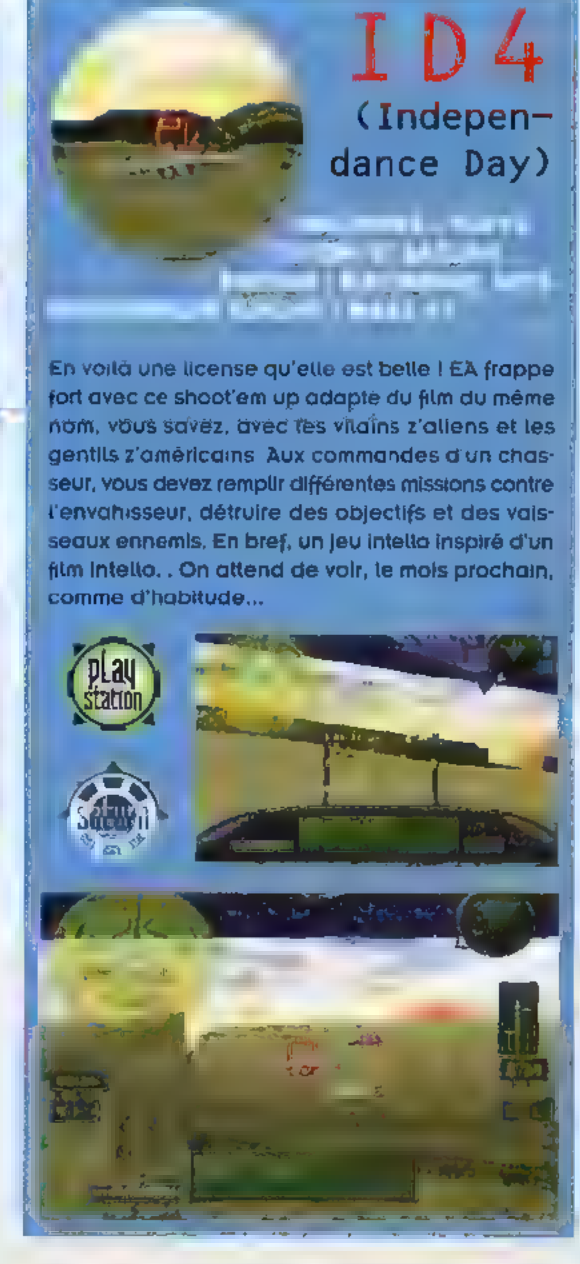
Si vous avez la possibilité de surfer sur Internet, allez donc faire un petit plongeon sur le site officiel de la PlayStation (www.sepc.sony.com/SCEA/index.htm.). Vous y trouverez un jeu d'aventure mettant en scène ce bon vieux Crash, dans lequel vous devrez l'aider à mettre fin aux activités de l'infâme docteur Cortex. Le jeu reprend bien évidemment des images du jeu de plates-formes original, et semble plutôt sympa à jouer. Surveillez votre facture de téléphone quand même...



Megaman X3

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : CAPCOM/VIRGIN I.E.
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 97

Alors que Rockman 8 est présenté en Zoom dans ce numéro, Virgin décide quant à lui de sortir la troisième version des aventures plates-formiennes de Megaman X (c'est son nom en Europe). Dans la peau de ce héros, vous allez devoir blaster, à l'aide de multiples armes de plus en plus puissantes, des monstres et des steumons de plus en plus vils. Voilà. Le test prochainement...



ID4 (Indepen-dance Day)

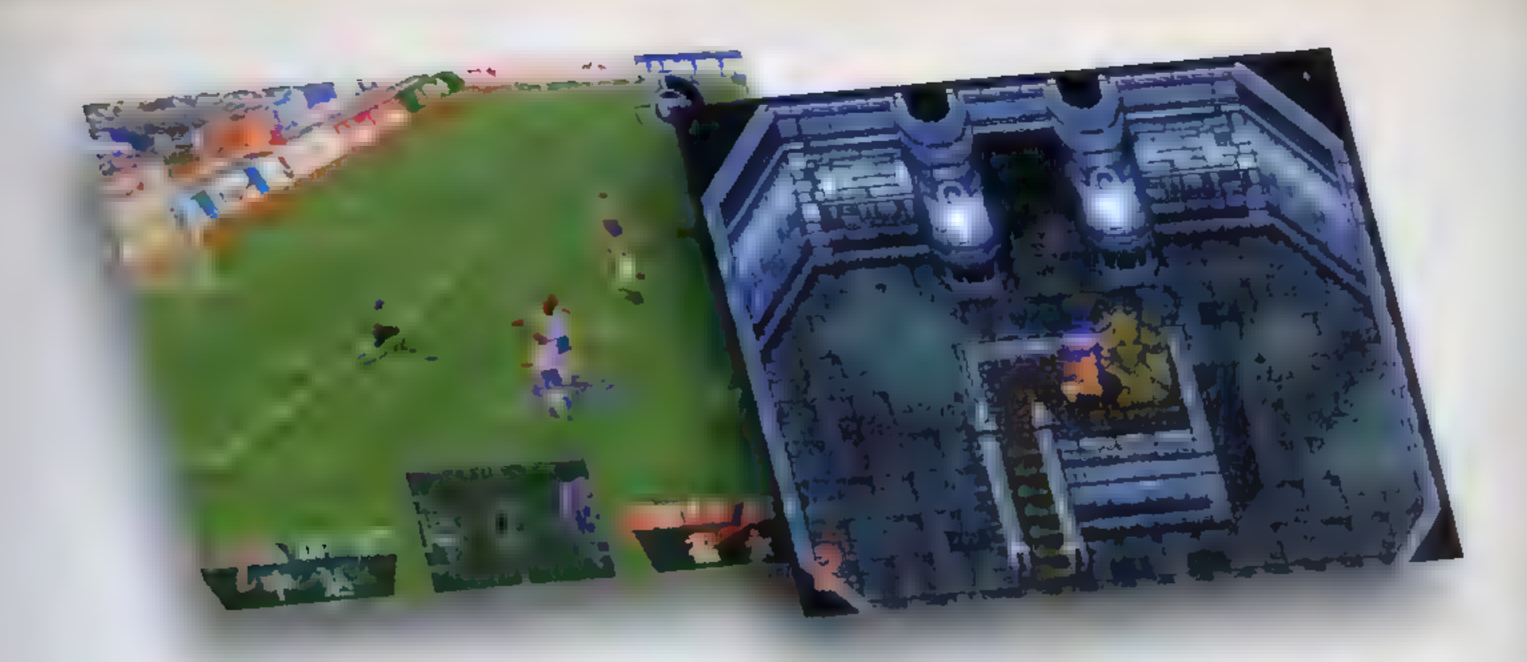
En voilà une license qu'elle est belle ! EA frappe fort avec ce shoot'em up adapté du film du même nom, vous savez, avec les vilains z'aliens et les gentils z'américains. Aux commandes d'un chasseur, vous devez remplir différentes missions contre l'envahisseur, détruire des objectifs et des vaisseaux ennemis. En bref, un jeu intello inspiré d'un film intello. . On attend de voir, le mois prochain, comme d'habitude...



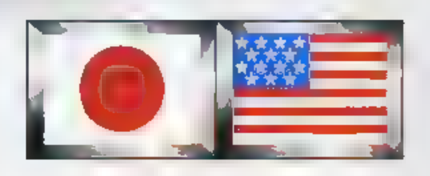
L'adaptation, ça paie

C'est sans doute ce qu'a constaté Sega, puisque après Sega Rally, Virtua Cop 1 & 2, Daytona et j'en passe, c'est au tour de Manx TT, Touring Car et Sky Target de passer de l'arcade à la Saturn. Ils devraient installer des monnayeurs sur les prochaines Saturn, au moins je me ferais du pognon, moi aussi. Et sur le dos de mes potes, en plus !





Maintenant et ailleurs



Le mois des RPG !

1/ J.-League Perfect Striker (N64 Jap')
Rarement jeu de football aura été aussi beau, aussi jouable et aussi prenant ! Le must dans le domaine, toutes machines confondues ! (pages 70-71).
2/ Wild Arms (PlayStation Jap')
Sony sait aussi faire des jeux de rôle qui tiennent la route ! Vivement la version française ! (page 72-73).
3/ Terra Fantastica (Saturn Jap')
Encore un RPG ! Décidément, la Saturn est la console des jeux de rôle. Les passionnés du genre devraient apprécier. (page 74).
4/ Shining the Holy Ark (Saturn Jap')
Tiens, quelle surprise, encore un RPG ! Ben oui, allez donc voir si notre spécialiste le trouve de bon niveau... (page 77).

Comme nous vous l'annoncions dans le dernier numéro, 1997 pourrait bien être l'année des RPG ! Pas moins de cinq titres (dont le fameux Final Fantasy VII !) sont passés au crible par nos impitoyables spécialistes. Avouez que, en un mois, c'est très fort ! Du reste, il semblerait que Sony (qui prépare encore d'autres titres dans le même registre), ait enfin trouvé la recette miracle pour nous mitonner de superbes jeux de rôle ! Du côté des autres produits disponibles en import, pas grand-chose à se mettre sous la dent en février. Le mois prochain, on vous promet, entre autres, les tests de Shadow of the Empire sur N64 US et Far East of Eden sur Saturn. Ah, quand même !

LA RÉDACTION, QUI VOUS SOUHAITE DE JOYEUSES PAQUES.





Le tireur de coup-franc prend lui-même la balle et la dépose pour appliquer la sanction Fou !

J.League Perfect

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE EUROPE : ÉTÉ 1997

nintendo 64

Konami ne rate pas son entrée sur N64 !

Le gardien était battu sur cette action !

Le réalisme poussé à l'extrême l'arbitre donnant un carton jaune a un joueur passablement énervé Les réactions et mimiques sont fabuleuses.

Il fallait s'y attendre : avec l'engouement du football et la mise en place d'un championnat officiel au Japon (la J. League), les jeux qui racontent les aventures de gens-qui-courent-en-short-derriere-un-ballon, deviennent véritablement légion au pays du soleil levant La Nintendo 64 n'échappe pas à cette règle puisque Perfect Striker est le premier de la série sur cette machine.

Bien entendu, il est entièrement réalisé en 3D. Et c'est Konami qui a coiffé tous ses petits concurrents sur le poteau, avec son jeu librement inspiré de son titre-phare

sur 16 et maintenant 32-bits, ISS Deluxe. La ressemblance s'arrête aux menus, car le jeu est totalement différent sur le terrain

Un réalisme à couper le souffle : ouf !

La différence réside d'une part dans le nombre de combinaisons permis par la manette (ben oui, forcément),

Striker

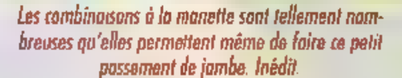
qui est beaucoup plus élevé que la moyenne. En se référant à la notice (très bien faite soit dit en passant même si tout est en japonais), on en compte facilement plus d'une trentaine ! Ne vous inquiétez pas, elles marchent toutes, même si certaines sont assez difficiles à réaliser : il faut se trouver dans des conditions particulières pour réussir des feintes ou accomplir un coup très spécial D'autre part, utilisation de la motion capture oblige, les attitudes des joueurs sont ultra réalistes Il ne manque pas une seule étape dans les animations ! Les plongeons de gardien, les tirs, les passes et même les rouspétances des joueurs face à l'arbitre sont intégrés de manière judicieuse.

Un jeu qui a du Q.I.

Perfect Striker intègre vraiment tout du jeu de foot supra-intéressant. Pour tout dire, c'est le plus complet qui ait vu le jour depuis Moïse (Ndlr : Moïse... il jouait dans quelle équipe?) On choisit la météo (beau temps, pluie ou neige), un terrain parmi les 16 proposés, le mode exhibition, le mode championnat (avec ses 30 journées), le mode Coupe, l'entraînement ou bien carrément l'un des 16 scénarios disponibles dans la cartouche ! Même si un temps d'adaptation est nécessaire pour s'y retrouver dans ce labyrinthe d'idéogrammes (merci Greg !) et bien maîtriser les différents coups du jeu, la passion prend vite le dessus sur ce côté laborieux. On s'accroche parce que c'est extrêmement jouable, et on s'amuse comme un fou à centrer, feinter, faire des "1-2", etc Et ce, seul ou jusqu'à 4 ! On oublie vite les quelques ralentissements qui surviennent subrepticement ça et là (sur une 64-bits, c'est plutôt honteux). Le plus intéressant et le plus surprenant peut-être, c'est le côté intelligence artificielle poussé à son paroxysme. Par exemple . 1/ Si le gardien sort de ses buts, le porteur du ballon tire directement ou presque dans les caisses 2/ Si le score est défavorable à une équipe et qu'elle vient à marquer un but, le joueur va prendre la balle dans les filets au lieu de manifester sa joie ! 3/ S'il y a une action chaude entre deux joueurs, les deux personnes peuvent, une fois l'action passée, se dire des politesses "hors antenne" ! Un jeu indispensable sur N64, un point c'est tout. Vivement la version officielle !

On a retrouvé Basile Boli ! Dans l'équipe des Red Diamonds, il vient de marquer un but !

Le "replay" permet de mieux apprécier les actions sous tous les angles et à différents degrés de zoom.


Les combinaisons à la manette sont tellement nombreuses qu'elles permettent même de faire ce petit passement de jambe. Inédit.

Très complet, agréable à jouer, Perfect Striker est un petit bijou !


Encore une innovation pour le penalty : des carrés ! Très facile et intuitif en vérité.

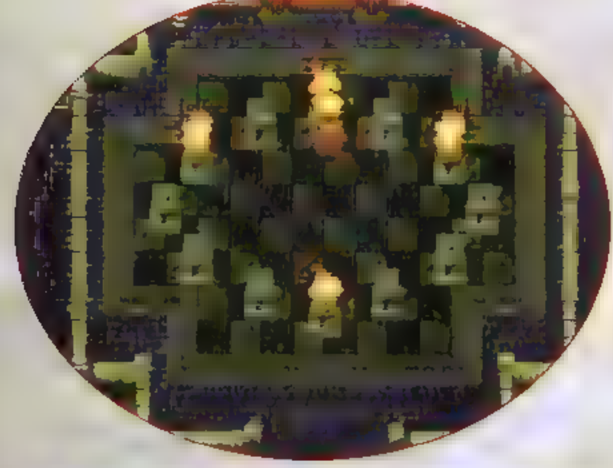
Les ciseaux-retournés sont également de la partie.



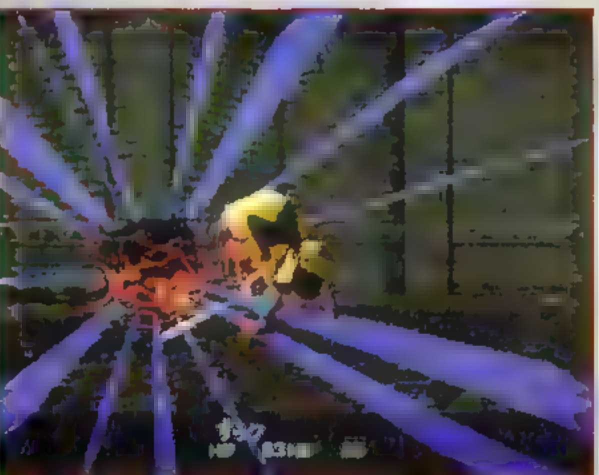


EDITEUR : SONY
DISPONIBILITE EUROPE : N.C./VERSION US, JUIN 97

Wild Arms est-il le jeu qui fera oublier oublier FFVII ?

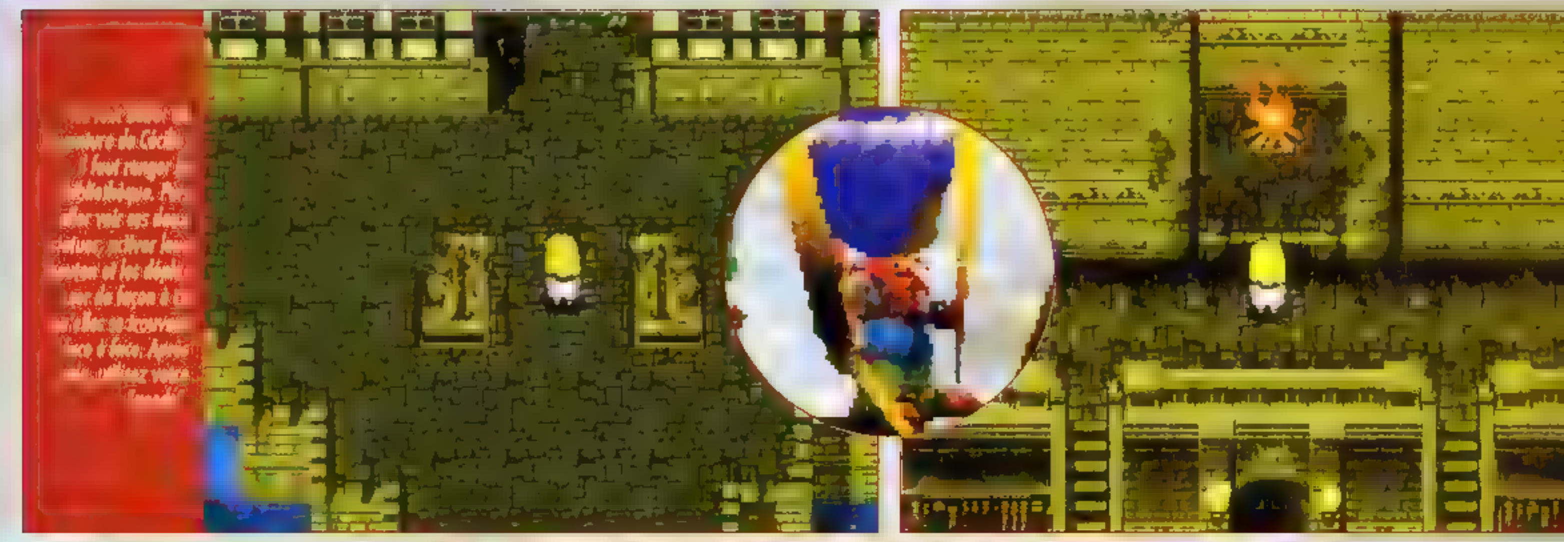






Une des nombreuses options agreables pour le joueur : pouvoir redessiner les icônes de tout ce que vous utiliserez durant la partie. Vous pourrez aussi renommer intégralement vos personnages, vos objets et vos sorts.

Wild Arms, un nom que peu de joueurs connaissent et qui n'était finalement pas très attendu, entre les sorties bruyantes de Final Fantasy VII et Far East Of Eden… Quelle erreur ! Car Sony nous a livré là un petit bijou qui est, avec Arc The Lad 2, un des titres qui prouvent que la PlayStation aussi peut posséder de bons jeux de rôle. Aux commandes de trois personnages différents, vous allez pouvoir passer de l'un à l'autre au gré de vos envies, avant que - miracle du scénario - les trois se rejoignent et décident de s'allier pour combattre "Mother". Cette force mystérieuse risque en effet de se réveiller et de faire subir au monde une apocalypse pire encore que celle promise par Saint-Jean… Wild Arms se déroule comme un RPG basique, avec le classique trinôme village-monstres-trésor, mais il profite de toutes les possibilités de la console Sony. Le résultat donne un jeu aux animations soignées et très détaillées, des graphismes fins et colorés, et une rapidité de temps de chargement rarement vue. Les combats - en 3D - sont très clairs, contrairement à ce que l'on pourrait croire au premier



abord. Evidemment, pas de bonne 3D sans des angles de vues audacieux avec travelings durant les actions, ou des effets de lumière et de transparences impressionnants lors des attaques magiques !



Le Berserker est un boss assez imposant et épuisant. Armé d'un fléau à longue chaîne, il est capable de blesser vos trois personnages d'un coup d'un seul !

Une ergonomie soignée

Les menus sont très sympas, et le joueur a même la possibilité de renommer intégralement ses sorts et items, ainsi que de redessiner ses icônes. Un vrai régal ! Pour accompagner le tout, nous avons évidemment une musique très prenante, qui aurait pu être signée par Enio Morricone, avec ses sifflements et son ambiance un peu Far-West. Toutefois, et c'est là le seul défaut du jeu, la difficulté est assez élevée : très simple pour une personne comprenant le japonais, il sera par contre assez difficile pour un néophyte. Pourquoi? Tout simplement parce que le jeu est conçu comme beaucoup de ces vieux RPG où les énigmes écrites étaient légions. Vous aurez donc à lire le japonais pour savoir qu'il faut bouger telle dalle ou ouvrir tel coffre. C'est dommage, mais cela n'empêchera personne d'acheter ce jeu qui, j'en suis sûr, vous fera oublier pour quelques semaines le tant attendu FFVII. A voir absolument !

Une petite aide de jeu

Wild Arms est de facture assez classique pour un habitué. Il peut en revanche sembler plus ardu à un joueur qui ne comprend pas le japonais, vu que l'intitulé des missions et les dialogues avec les habitants des villages... sont en VO. Voici quelques indices pour vous aider. Remerciements à Annie et Sylvio.

Les monstres attaquent ! La ville est en feu et, dans la petite fenêtre en haut à gauche, vous apercevez votre amie Cecilia aux prises avec les monstres. Grâce à quelques indices, il faut deviner où elle se trouve et lui porter secours.

...rs de la fête foraine, un homme a perdu ...on fils. Il va falloir le retrouver pour que ...e scénario suive son cours. Le petit gars a un maillot jaune et un petit ballon rouge.

Une ambiance tripante

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : RPG
SAUVEGARDES, BLOC : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN
DIFFICULTE : MOYENNE
CONTINUES : ILLIMITÉS
CONTINUES : ILLIMITÉS
SPECIAL : NÉANT
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Graphisme | Animation | Bruitage | Maniabilité

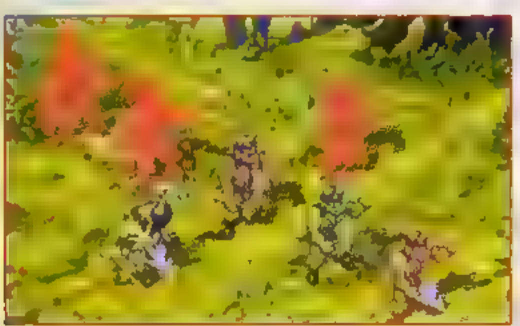


Terra Fantastica

Les banshees sont des adversaires dont il faut se méfier. Ce sont des fantômes de femmes qui crient pour pétrifier leurs adversaires. Ici, leurs cris ne vous feront que des dommages corporels, mais quels dommages !



Sega se lance dans le RPG façon "Louvre"


Lorsque vous passez à l'attaque, la console effectue un zoom sur vos adversaires.

Le Musée du Louvre envoie ses troupes contre le démon !



Evil-Shade est un boss assez impressionnant, qui nécessitera le sacrifice de quelques-uns de vos compagnons pour en venir à bout. Les squelettes sont en effet des adversaires redoutables.

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : TACTICAL-RPG
SAUVEGARDES, BLOCS : 20
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
SPÉCIAL : NÉANT
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Graphisme | Animation | Bruitage | Maniabilité

Vous êtes déjà allés au Louvre, non? Mais si, ce grand musée, cette fierté nationale qui impressionne tous les japonais avec ses grands tableaux époque Louis XIV-XV-XVI, avec ses personnages portant perruques, toilettes et autres habits luminescents. Et bien ce sont ces gens-là que Sega a voulu faire rêver en commercialisant Terra Fantastica, présenté comme un produit extraordinaire par toutes les coupures de presses nippones. Le testeur en joie de se repaître de son jeu favori, plonge la galette dans la console et attend. . Au bout d'un moment, le désarroi le gagne, car ce jeu est d'un classicisme total. Du bla-bla, de la revue de troupe, du déplacement sur carte et des terrains de combats à partager avec les armées ennemies. C'est en relisant bien la notice et en faisant un peu plus attention à la musique et aux tronches de mes hommes, que j'ai remarqué le caractère "exceptionnel" de ce jeu : l'ambiance ! Point d'ennemis cornus aux pupilles rougeoyantes, point de héros aux grands yeux et aux cheveux verts. Ici, votre personnage principal est une jeune fille bien ronde, vos principaux hommes de main sont Gérard et Claude, et le seigneur à qui vous devez rendre des comptes a directement été pompé sur le jeune Louis XVI. Quant aux rares hybrides hommes-animaux, ils font plus penser aux gravures du Moyen-Age qu'à des planches de comics. Pour le reste, le jeu est bon sans être excellent et ne risque pas de se démarquer de la production habituelle. Il n'est pas mauvais en lui-même, mais s'il peut faire exotique pour un joueur japonais et toucher son goût pour la "belle France", l'aspect des personnages sera un petit peu bateau - pour ne pas dire ringard - auprès des joueurs français.

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON PRÉVUE



Les batailles se déroulent en trois manches pendant lesquelles vous choisissez entre attaquer, fuir, vous protéger ou changer votre formation. La nouveauté vient de l'utilisation de points d' "Elan", qui vous sont nécessaires pour mener vos actions à bien.


Les endroits visités seront nombreux : campagne, champs, forêts, marais, bords de mers. Et les conditions climatiques seront, elles aussi, de la partie : pluie, neige, vent, soleil tapant, etc. Dommage que tout cela ne donne que de jolis effets graphiques.


Voici Tomlin, notre brave homme-grenouille de service. Mais plutôt que de saboter les galères de l'adversaire, il préfère porter l'armure et l'épée, comme un vrai chevalier. N'oublions pas qu'à la cour du roi, le ridicule ne tue pas.



ENFIN UN REMEDE CONTRE LES BOULES !

IL EST CONSEILLÉ DE DÉPASSER LA DOSE,

ABUSER N'EST PAS DANGEREUX,

CONSOMMEZ SANS MODÉRATION,

BIENTÔT REMBOURSÉ PAR LA SÉCU !

3615 * 2,23 F la mn

Consolplus

PLAYSTATION

NEWS

SPOT GOES TO HOLLYWOOD	329 F + 0F
ISS SOCCER DELUXE	339 F + 0F
RIOT	349 F + 0F
NAMCO MUSEUM 3	349 F + 0F
JET RIDER	349 F + 0F
SUIKODEN	349 F + 0F
LEGACY OF KAIN	349 F + 0F
EXTREM GAMES 2	349 F + 0F
NBA IN THE ZONE 2	349 F + 0F
KING FIGHTERS 95	349 F + 0F
MONSTER TRUCK	349 F + 0F
SAMURAÏ SHODOWN 3	349 F + 0F
ROAD RAGE	349 F + 0F
TOBAL N°1	349 F + 0F
MICROMACHINES 3	349 F + 0F
LOMU RUGBY	349 F + 0F
HEXEN	349 F + 0F
REBEL ASSAULT 2	349 F + 0F
DARK FORCES	349 F + 0F

SI VOUS NE LES AVEZ PAS DEJA

TOMB RAIDER	329 F + 0F
CRASH BANDICOOT	349 F + 0F
SOVIET STRIKE	349 F + 0F
DESTRUCTION DERBY 2	349 F + 0F
DIE HARD TRILOGIE	349 F + 0F
PANDEMONIUM	349 F + 0F
CHRONICLE OF THE SWORD	349 F + 0F
FIFA 97	349 F + 0F
NHL 97	349 F + 0F
NBA LIVE 97	349 F + 0F
BAPHOMET	349 F + 0F
COOLBOARDERS	349 F + 0F
TEKKEN 2	369 F + 0F

MATERIEL & ACCESSOIRES

PLAYSTATION

CORDON PERITEL RVB	99 F + 0F
LINK	99 F + 0F
MEMORY SONY 15 BLOCS	169 F + 0F
SOURIS SONY	199 F + 0F
PAD SONY	199 F + 0F
QUADRUPLEUR SONY	199 F + 0F

SATURN

CORDON PERITEL RVB	99 F + 0F
PAD SEGA SATURN	149 F + 0F
ACTION REPLAY	199 F + 0F
MEMORY SEGA STURN	349 F + 0F

NOUVEAU ET UNIQUE !!

REVEND CASH (contre un cheque

Jeux Playstation : 70/100/130/150 Franc

Jeux Saturn : 70/100/130/150 Francs

Jeux S. Nintendo : 50/100/190 Francs Je

Megadrive : 50/70/130/150 Francs

GARANTIE DE PAIEMEN

DELAI MAXIMUM : UNE SEMAIN

SATURN

TOP DES TOPS DU MOIS

FIGHTERS MEGAMIX	349 F + 0
SONIC 3D BLAST	349 F + 0
CRIME WAVE	349 F + 0
NHL 97	349 F + 0
TRASH IT	349 F + 0
AMOK	349 F + 0
BUG TOO	349 F + 0
MAN XTT	349 F + 0
SOVIET STRIKE	369 F + 0
FIFA 97	369 F + 0
DIE HARD TRILOGY	369 F + 0

LE PLUS GROS CATALOGU

DE JEUX SUR LE MINITE

DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/

TÉL.92 02 06 04

PLUS TOUS LES AUTRES SUR LE

3615 CONSOLPLUS

Les frais de port c'est nul !

0 Francs

3615 Consolplus

à partir de 100 Francs d'achat



TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL	

COORDONNÉES

Nom : ....

Prénom : ....

adresse : ....

Ville : ....

Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL

☐ CARTE BANCAIRE

Expire fin

☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

JP 02/97

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES

9 Rue Lépante - 06000 NICE - Tél. 04 93 92 92 73

ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03

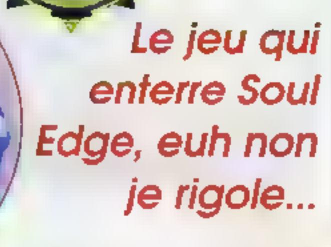
Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles





Vous vous prendrez la tête a affronter une horde de personnages armes de trucs plus debiles les uns que les autres pour vous apercevoir que finalement, le dernier boss est un bête karatéka ! Quelle classe, en plus il s'appelle Abel.





Le jeu qui enterre Soul Edge, euh non je rigole...

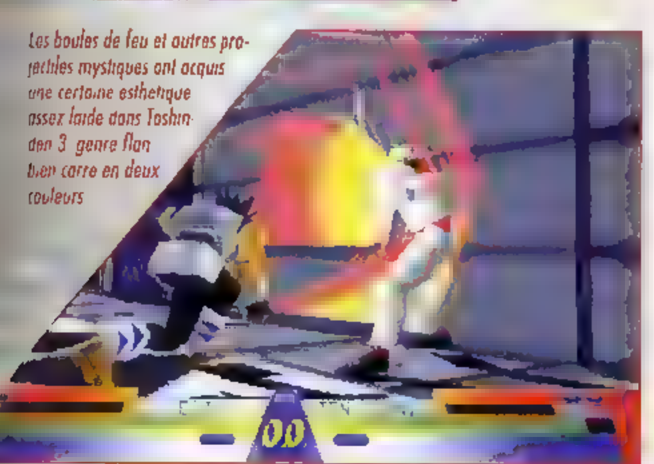
EDITEUR : TAKARA
DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 1997

À l'époque où la PlayStation arrivait en France, que ce soit de manière officielle en septembre 95 ou en import en décembre 94, deux jeux étaient complètement indissociables de la console de Sony : Ridge Racer et Toshinden. Ce dernier avait fait rêver énormément de joueurs, tant il était révolutionnaire, beau et jouable. A l'inverse, Toshinden 2 avait déçu tout plein ses joueurs parce qu'il était déjà moins beau, et un petit peu moins jouable aussi. Nous arrivons finalement aujourd'hui avec un Toshinden 3 qui est, n'ayons pas peur des mots, un jeu minable, ridicule, laid et ennuyeux au possible. Mais restons professionnels et objectifs, et voyons les nouveautés que ce (dernier?) titre de Takara apporte. Premièrement, les combats se déroulent en ring fermé, avec des murs et un plafond. Les Ring Out sont donc désormais impossibles, et on peut, comme dans Fighting Vipers, coller l'adversaire au mur ou l'y envoyer violemment. Premièrement, ça ne sert à rien, et deuxièmement les collisions sont tellement mal gérées que rebondir contre un mur et frapper l'adversaire donne une action laide et peu efficace. Seconde nouveauté, un total de 28 personnages. Malheureusement, la moitié de ces 28 personnages sont totalement identiques dans leurs coups et leurs attitudes aux 14 autres, ce qui est, finalement, un peu ridicule. Et enfin troisième nouveauté, le jeu propose au joueur deux modes de jeu : le mode à 30 images par seconde, et celui à 60 images par seconde. Le premier mode permet de jouer à un Toshinden avec plein de textures, et le second avec un Toshinden tout lisse. Bonne idée, mais aucune des deux versions n'est intéressante. La version 30 images/sec. est assez buggée, et trop surchargée en textures. La version 60 images/sec. est par contre nickel au niveau de la gestion des polygones, mais vraiment trop rapide et trop laide (genre Virtua Fighter 1). Si vous aimez les jeux de combat où il faut appuyer sur trois boutons pour gagner, où la moitié des personnages ne sert à rien, alors vous aimerez Toshinden 3. Les autres se tourneront vers l'évolution, c'est-à-dire Soul Edge (Soul Blade en français)

Après la régression mentale, voici la régression technologico-ludique !



"Dites-donc, vos effets de lumieres, y'viendraient pas de Star Gladiator par hasard? Oh, ben non, vous pensez, on n'est pas assez bon en programmation pour pouvoir leur donner un effet de transparence. "



Les boules de feu et autres projectiles mystiques ont acquis une certaine esthetique assez laide dans Toshinden 3 genre flan bien carre en deux couleurs

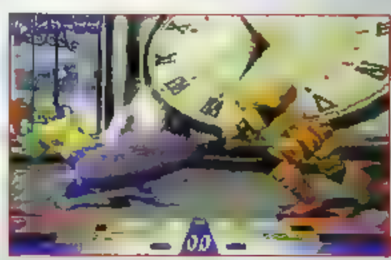


NBRE DE JOUEURS :	1 À 2 (LES PAUVRES)
GENRE :	PARODIE DE COMBAT
SAUVEGARDES, BLOCS :	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	8
CONTINUE :	ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ :	TROP FACILE
SPÉCIAL :	PREMIER JEU RÉGRESSIF
EXISTE SUR :	RIEN D'AUTRE

Graphisme · Animation · Bruitage · Maniabilité

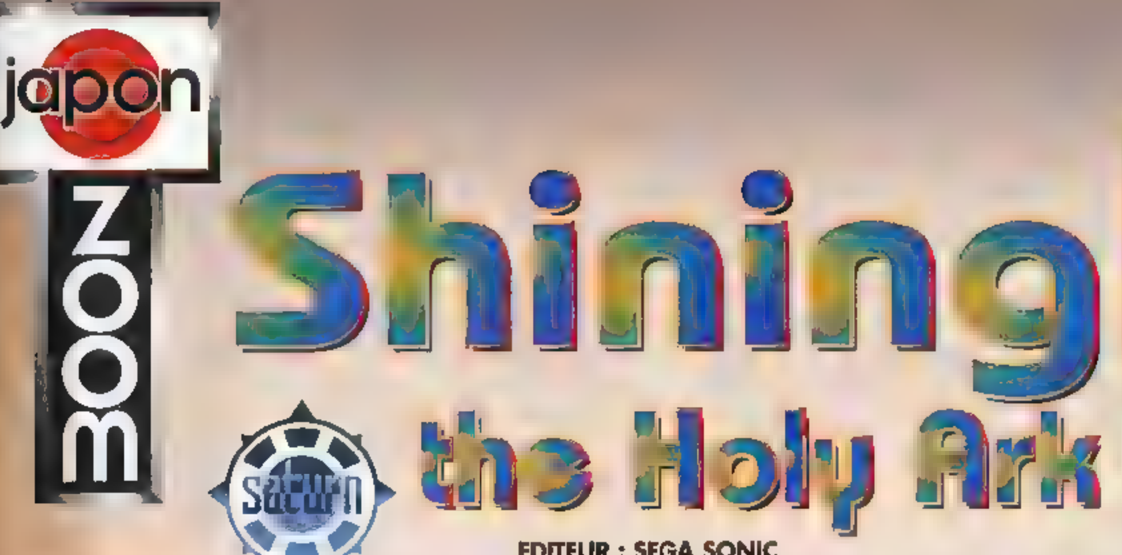


Scoop, voici en exclusivite les nouveaux persos de Tobal 2 ! Mais bon, la version n'en est qu'a 10% de son developpement. Blague a part, c'etait la version 60 images/sec. !



L'adversaire de Rungo est Judgement, un pauvre type portant un masque de hockey qui est armé d'une tronconneuse. Dans Toshinden 4, on aura "Joe la ruse" armé d'un camion 38 tonnes peut-être?





Shining the Holy Ark

saturn

EDITEUR : SEGA SONIC
DISPONIBILITÉ EUROPE : PRÉVUE, DATE NON FIXÉE



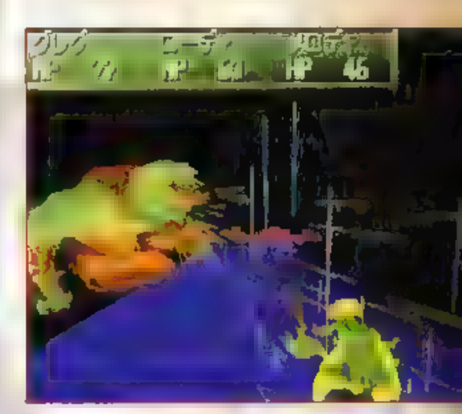
Basso l'homme dragon a une manière originale de fêter ses réussites critiques : il crache le feu sur ses ennemis. Succès garanti !

Dans la continuité de la saga Megadrive

C'est encore arrosé de champagne et de foie gras que la suite de Shining In The Darkness nous est parvenue ! Et quelle suite ! Comme dans le volet précédent, vous dirigez une équipe de braves gens bien décidés à combattre les forces du Mal dans un univers en 3D avec vue subjective (principe archi-connu chez les possesseurs de micro, qui se souviennent encore de Dungeon Master). Alternant les visites dans les villes et les explorations de labyrinthes divers, vous allez devoir répondre à des énigmes de plus en plus tordues. Car contrairement à Shining In The Darkness, Holy Ark ne se déroule pas bêtement sur un seul labyrinthe qui s'étend au fur et à mesure, mais sur un continent entier où les donjons présenteront effectivement des décors très différents. Forêts, maisons hantées, caves, sanctuaires, égouts, tout sera bon pour vous faire avaler des kilomètres de dédales remplis de monstres. Et qui dit monstre, dit combat. Dans Holy Ark, on dira plutôt "Ouah, pas mal !" à la Robert Redford, vu la qualité de ces derniers. Bien sûr, ils se déroulent "bêtement", avec les actions habituelles à programmer, mais leur représentation ainsi que celle des divers sorts sont de bonne facture. La réalisation, par contre, n'est pas extraordinaire. Il arrive que la console ait du mal à faire avancer les personnages lorsque trop de détails se trouvent à l'écran. Graphiquement assez inégal, les lieux explorés ne plongent pas toujours dans une extase post-acidienne. Un jeu que certaines personnes apprécieront pour son côté rétro, mais qui présente trop de défauts pour ne pas avoir de détracteurs. Heureusement, je ne suis pas de ces mécréants, puisque j'y retourne. Un jeu à l'ambiance très prenante.

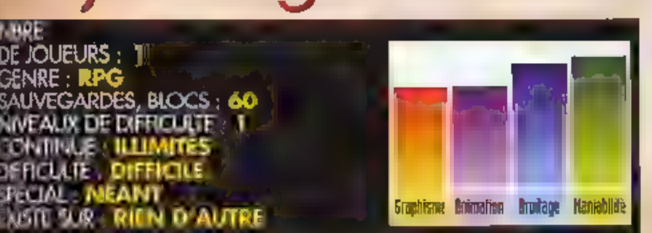


Malheureusement pour vous, les ennemis non plus ne sont pas dispensés de l'usage de la magie. Ici, une attaque à base de glace et de feu, ou dans le jargon magicien "eau chaude-eau froide – eau mitigée !"





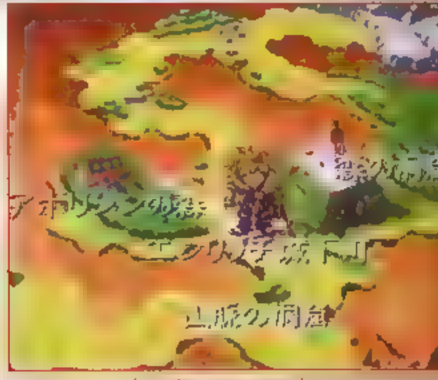
Une ambiance excellente pour un jeu long et haletant



NOMBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : RPG
SAUVEGARDES, BLOCS : 60
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
SPÉCIAL : NÉANT
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Graphisme | Animation | Bruitage | Maniabilité

Malgré ces scènes où le scénario avancera en japonais, le jeu reste jouable pour les non-japanisants, grâce à des menus très visuels à base d'icônes. Les énigmes, elles, sont relativement faciles.



Voici la carte sur laquelle vous allez établir votre voyage. Au début, peu de choix s'offrent à vous mais par la suite vous serez libre comme le terroriste Corse d'aller où bon vous semble.



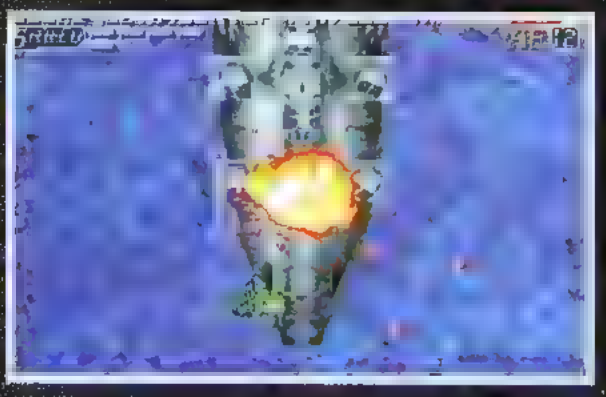
ZOOM

Zapping



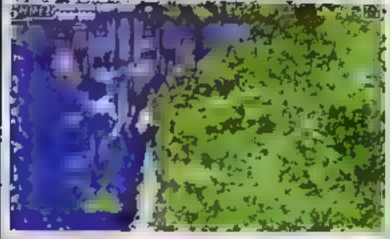
Air Grave

Grave. L'adjectif est dans le titre : ce jeu est grave, indiscutablement. Sintos, une société certainement très bien cotée dans les milieux de "loosers", nous offre là une perle de shoot them up. Hum. Après avoir choisi son vais-



seau parmi les quatre proposés, le joueur se lance dans des niveaux en scrolling vertical où il s'agit d'abattre des cibles aériennes ou terrestres. Le jeu ne propose pas de mode "deux joueurs", n'exploite pas les capacités de la machine et accumule les ralentissements au fil de niveaux véritablement très courts. Bref, un futur hit au Paradis des jeux manqués. Dans le même genre, sans être plus original, The Raiden Project reste bien meilleur...





EDITEUR :
SORTIE EUROPEENNE
NON PREVUE



Airs Adventure

Dans la peau d'un condamné à mort, vous allez être mystérieusement gracié par une châtelaine qui va se servir de vous pour de mystérieux desseins. Un jeu de rôles très étrange qui, bien que très attendu (il est dessiné par un grand nom du manga), se révèle finalement décevant. Battant des records de laideur, il a de plus le toupet d'être inintéressant au possible. On le zappe sans remords aucun...

EDITEUR : GAME STUDIO
SORTIE EUROPEENNE
NON PREVUE

Bastard !!



Encore une déception. C'était un jeu que l'on espérait et dont on attendait beaucoup. Malheureusement, autant les scènes de dessin animé sont les plus belles jamais vues sur la PlayStation, autant le jeu en lui-même est nul. C'est dommage, car le scénario est vraiment TRES bon. Mais que voulez-vous, lorsqu'on se balade dans un univers 3D laid, buggé et lent, et qu'en plus on vous assène des combats tout aussi laids et lents, vous n'avez pas vraiment envie de jouer. Préferez-lui Wild Arms (en zoom dans ce numéro) ou Final Fantasy VII.



EDITEUR : SETA-SHUEISHA
SORTIE EUROPEENNE
NON PREVUE

Can Can Bunny Premiere 2



Jeune garçon en mal d'amour, vous êtes en chasse comme un animal, jusqu'au jour où vous voyez un gros oeuf tomber du ciel. Vous le cassez, pensant faire un festin, mais vous vous retrouvez, stupéfait, avec une super nana comme c'est pas permis, aussi naïve que belle ! Il va donc falloir lui apprendre la vie et tout ce que cela sous-entend... Un jeu très drôle, bien débile, mais totalement injouable si vous ne comprenez pas le japonais.



EDITEUR :
SORTIE EUROPEENNE
NE REVEZ PAS !

Japon



Choro Q Ver 1.2



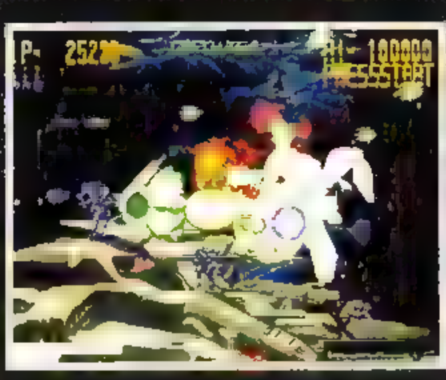
Plus connu sous nos latitudes sous le nom de Penny Racers, Choro-Q est aujourd'hui au Japon doté d'une suite baptisée Choro-Q version 1.2. Une fois encore, il s'agit de suivre les petits bolides aux allures de mini-Austin dans des courses délirantes. A part les changements de circuits et de décors, on ne remarque ici aucune amélioration notable. La conduite demeure farfelue, mais les sept circuits proposés ne suffiront pas à satisfaire les amateurs de courses de voitures et ce, même à deux joueurs. Bref, Takara régresse, espérons que cette tendance se renverse prochainement.

EDITEUR : TAKARA
SORTIE EUROPÉENNE
HAI HAI HAI, VOUS ALORS !!!

Hyper-Duel



Technosoft est connu comme l'éditeur de ThunderForce et sa transposition minable sur Saturn. Ici, "l'exploit" aurait pu se reproduire avec HyperDuel, un jeu d'arcade plus ou moins beau. Mais cette fois Technosoft nous propose deux versions sur un même CD : le jeu d'arcade tel quel, et une version remaniée pour la Saturn. C'est sympa, et on obtient au finish un excellent shoot'em up jouable à deux simultanément. Un achat non pas indispensable, mais conseillé pour compléter une ludothèque.

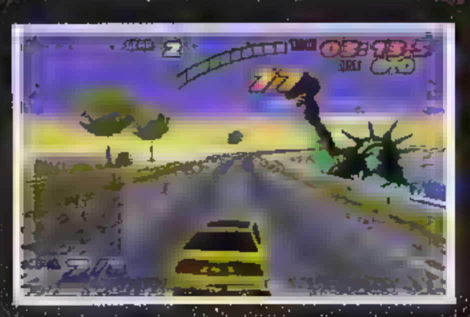


EDITEUR : TECHNOSOFT
SORTIE EUROPÉENNE
DEVINEZ ?

Nissan GT Over Drivin GT-R



Directement issu de la lignée de The Need For Speed, voici Nissan GT. Au programme, un jeu quasi identique au titre que l'on connaît, à la différence près que les prestigieuses voitures de sport (Lamborghini, Ferrari, Mazda...) ont été remplacées par des Nissan en tout genre et de toutes les époques. Caractéristiques des voitures, séquences vidéo de très bonne qualité, etc., tout y est pour les fans de la Nissan (qui seront les seuls à voir dans ce titre une nouveauté). Pour les autres, Need For Speed 2 arrive bientôt chez nous.





EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE EUROPÉENNE
ET NON... TOUJOURS PAS

Jikkyô Oshaberi Parodius -Forever with me-



Contrairement au Sexy Parodius de la Playstation, ce Oshaberi Parodius n'est pas une adaptation d'un quelconque hit d'arcade, mais une création originale pour Saturn. Toujours plus débile, il profite en plus de l'apellation "Oshaberi", ce qui signifie "qui parle" en japonais. Vous avez donc tout un tas de commentaires désopilants et surréalistes lorsque vous jouez. Pour le reste, le CD offre trois jeux différents (un seul à 2 simultanément) et reste très classique. Un produit intéressant au Japon puisque c'est un «budget». Mais en France son prix reste discutable. Un bon shoot bien débile dont l'achat sera réfléchi.



EDITEUR : KONAMI
SORTIE EUROPÉENNE
EAT AT JOE'S











Zapping

Super Football Champ



Inutile de s'attarder sur ce titre dont la médiocrité est sans égale jusqu'à présent sur cette console ! Il fallait quand même le faire. Jamais tramage ne fut aussi flagrant. Les personnages semblent avoir un grave défaut de circulation sanguine et un chirurgien esthétique aussi doué qu'un boucher. C'est lent, injouable, inintéressant au possible... Bref, passez votre chemin, il n'y a absolument rien à voir.

EDITEUR : [illegible]
SORTIE EUROPÉENNE :
AH... AH..., ET NON !







Tactics Ogre

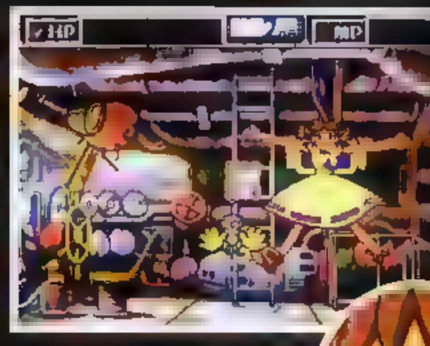
Le scandale Ogre Battle continue ! Plutôt que de nous proposer une nouvelle version reprogrammée du jeu exploitant les capacités de la Saturn, RiverHill Soft nous ressort la version Super Famicom avec en plus des musiques lues sur le CD. Bien sûr, le jeu est passionnant et intéressant, mais sans évolution autant tourner la page et regarder les nouveaux titres.

EDITEUR : RIVERHILL SOFT
SORTIE EUROPÉENNE :
NO, NEIN, NIET, NAO !

Wonder Project J2



Wonder Project J fut l'un des plus curieux jeux jamais sortis sur Super Famicom, il y a bientôt trois ans. Vous deviez, dans le rôle d'un cyber-Gepetto, former un petit garçon à la vie, lui apprendre tout du début à la fin. Ici, le but est le même sauf que vous êtes cette fois-ci le tuteur d'une petite fille - Josette - qui fait beaucoup de bêtises. Lui apprendre à lire, et lui interdire de manger les chaussures seront, entre autres, les buts de ce jeu. Un produit extraordinaire, fantastique, mais intéressant uniquement pour qui connaît le japonais. De plus, la réalisation ne fait pas tellement honneur à la console.



EDITEUR : ENIX
SORTIE EUROPÉENNE
ARF' ARF' ARF'

Yuna Remix



Yuna, l'héroïne superstar de la console Nec revient en force sur la console Saturn avec un packaging d'enfer (un classeur et un calendrier offerts avec le jeu) et une remise à niveau pour les capacités de la 32 bits. Que dire, sinon que c'est un jeu d'aventure extrêmement plaisant, où l'action et l'humour sont omniprésents. Un seul problème : c'est en japonais. Et cela n'intéressera à peu près aucun joueur. Dommage, car dans son genre il est excellent.

EDITEUR : HUDSON SOFT
SORTIE EUROPÉENNE :
ET POUR FINIR... NON !





TESTS

DU SANG POUR MONSEIGNEUR MENEZ !

1/ Legacy of Kain (PlayStation)
Ah ! Fini, les jeux gnangnan où l'on s'étouffe de bons sentiments. Le satanisme est la mode, parait-il. Alors, foncez sur Legacy, vous en aurez pour votre argent. A se damner... (pages 84 à 87).
2/ NBA in the Zone 2 (PlayStation)
Passage obligé par NBA in the Zone 2 pour les grands sportifs dans l'âme. Si vous voulez bien commencer 1997, jetez au moins un œil sur ce titre grace auquel Joypad a failli ne jamais boucler ! (pages 88-89).
3/ Suikoden (PlayStation)
Un RPG, tout beau, tout neuf... sur PlayStation. Tiens, Final Fantasy VII en début de mag, et puis Suikoden. On vous l'avez bien dit dans notre dernier numéro : 97 sera l'année du RPG. (pages 90 à 92).
4/ Soviet Strike (Saturn)
De l'action, de l'hélico, de l'action, encore de l'hélico et puis un peu d'action aussi. Vous trouviez vos jeux trop faciles ? Vous n'aviez pas essayé Soviet Strike. Un peu de cran, camarade ! (pages 96-97).

Tiens, voilà un mois sans aucune (carrément pas une seule) sortie de jeu 16 bits. Décidément, c'est fini, terminé, bon à ranger entre deux cassettes vidéo de Bernard Menez. Tiens, je regarderais bien "Le Chêne d'Allouville", ce soir... Enfin, l'heure n'est pas à la nostalgie car ce mois-ci, Crystal Dynamix ne joue pas les enfants de chœur et nous injecte du sang de vampire dans les veines. Blurps ! C'est pas mauvais ! D'autant que le jeu est gigantesque. Bref, enfin de l'aventure, de la vraie, pas pour les héros blondinets vêtues de blanches armures. Une fois lancé, il ne vous restera plus qu'à passer sur Suikoden... C'est un peu plus gentil, mais tout aussi passionnant. Et puis, la Saturn brille aussi de mille feux, avec Soviet Strike et un Bug Too vraiment delirant. On va s'amuser. Ce qui nous rappellera le bon temps des films de Bernard Menez. Tiens, au fait, où est le chêne d'Allouville ?

La rédaction et le chene d'Allouville





Ce mois-ci, force est de constater que les sorties ne sont pas légion... Pas grand chose à se mettre sous la dent... Même du côté des zappings. C'est presque un scandale ! Normal me direz-vous puisqu'au regard de l'année 96, les éditeurs se sont aperçus que vous aviez du discernement. En effet, rares sont les acheteurs de mauvais jeux. Conclusion, rares sont les mauvais jeux. C'est mathématique. Bref, histoire de limiter la "casse" comme qui dirait, les éditeurs préfèrent mettre en avant un ou deux titres de qualité afin d'oublier les jeux médiocres voire franchement mauvais. Dommage, on s'marrait bien. Alors sivouplaît messieurs les éditeurs, faites des mauvais jeux.

RAHAN

Rahan ne collectionne rien, mis à part la nourriture. Malheureusement, ça ne se conserve pas toujours bien, ce qui fait que sa demeure n'est pas très recommandable. Mais il refuse obstinément de se séparer de ses boîtes de paté qui, depuis quelques semaines, se déplacent toutes seules. Il aura compris lorsqu'elles l'auront bouffé, sans doute.

10 Pin Valley

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS



Tiens, ben alors en voilà un jeu d'aventure qui casse la baraque ! Incarnez un personnage bien de notre époque, casqué d'une banane et combattez d'horribles monstres déguisés en quilles. Une idée révolutionnaire, du jamais vu sur PlayStation : armé de destructrices boules à trois trous, faites la peau à ces curieux aliens blancs, le long de couloirs en bois très sombres, dans une tension qui se fait plus insoutenable à chaque instant. Mais attention, vos boules peuvent se retourner contre vous ! Elles vous retombent parfois sur le coin de la tronche, et ce, complètement par hasard... Drrrrrriiiiing ! "Allô, oui ?... Ah bon ?... flûte... OK, c'est noté." Excusez-moi, info de dernière minute : 10 Pin Valley est une simulation de bowling. Ils m'ont cassé mon trip, ces nazes.

Rahan

2,5%



TRAZOM

Trazom collectionne les baffes. Il en a déjà pas mal, grâce à une tactique d'abordage hors paire. Lorsqu'il rencontre une personne qui lui plaît, il la questionne illico : "Salut, grosse truie ! Tu aimes les noyaux d'olives ?". Et il gagne rapidement un nouvel élément de collection.

2 EXTREME

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY C.E.

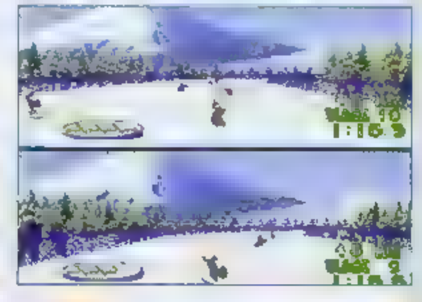


Il y avait eu Extreme Sports, voici 2 Extreme, la suite ! Tout se fait sur une paire de rollers, un VTT, un skate-board ou bien un surf des neiges. On grimpe dessus et c'est parti pour des courses de tarés où l'on peut frapper ses concurrents (façon Road Rash). On reprochait au premier d'être lent, eh bien, cette fois, on se croirait accroché à un missile ! Outre ce détail, les courses, bien qu'amusantes au début, se ressemblent trop et, de Las Vegas au Japon en passant par le Kenya et ses éléphants, on cherche la variété sans la trouver. Sans doute se cache-t-elle quelque part. Road Rash reste plus sympa, même si 2 Extreme propose un mode deux joueurs particulièrement amusant où l'on peut s'en mettre plein les dents (et le reste aussi). Les habitués des jeux à deux devraient y trouver leur compte.

TSR







Batman Forever
The Arcade Game

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ACCLAIM



50%

Ce volet des aventures de l'homme chauve-souris établit au moins un record indéniable sur Saturn : celui de la laideur. C'est sombre, peu coloré, super-fouillis, grossier, etc. Pour pousser l'examen à fond, ajoutons que les combats sont linéaires, malgré un système de bonus intéressant, et que les ennemis ne sont pas variés du tout. Ce beat'em up me pousse au raisonnement suivant : un jeu doit être amusant, c'est le propre du jeu. Batman Forever n'est pas amusant. Donc, par syllogisme, Batman Forever n'est pas un jeu. Cela me rassure... L'espace d'un instant, j'ai vraiment cru que j'aurais pu l'acheter et y jouer sur ma Saturn. Que nenni, cela n'arrivera pas, c'est sûr, désormais. Ouf, j'ai flippé.

Rahan





KENDY
Kendy collectionne les photos de cendrier. C'est assez minable, mais au moins ça ne coûte pas cher, et cela permet d'avoir un petit intérieur bien cossu. "Ah, ce qu'on est bien chez soi avec ses photos de cendriers. Ah oui, vraiment !", nous dit souvent Kendy. Kendy n'a pas d'ami, juste des photos de cendrier.

ISS Deluxe

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : KONAMI

Après les versions 16 bits Megadrive et Super Nintendo, voici venu le ISS Deluxe made in PlayStation. Inutile de vous préciser (vous le voyez bien avec les photos ci-contre) que, mis à part les musiques, les voix digitalisées du commentateur (en anglais !), et les menus rehaussés de quelques effets visuels, TOUT est ici exactement identique à ISS Deluxe MD et SN ! Bien sûr, le jeu reste sympa, mais franchement préférez-lui sans hésiter Adidas Power Soccer ou encore Fifa'97, plus dignes de tourner sur une machine de cette technologie. Dommage, on aurait pu avoir beaucoup mieux...

Trazom

80%

Dragon Ball Z

MACHINE : SATURN
EDITEUR : BANDAI



81%

DBZ nous invite à diriger Son Gokuh et ses amis pour revivre la totalité des aventures diffusées sur votre petit écran de télé. Mais contrairement aux jeux de baston "normaux", nous avons droit ici à un "Real Time Battle". C'est-à-dire que vous dirigez une équipe contre une autre équipe, mais que vos déplacements ne seront pas gérés comme à l'accoutumée. Dans un environnement entièrement en 3D, vous pourrez vous approcher ou vous éloigner de votre adversaire, lui lancer des attaques ou l'affronter au corps-à-corps, le tout en changeant continuellement de personnage si vous le souhaitez. Un jeu très spécial et non dénué d'intérêt, mais à réserver aux fans de la série.

Greg


Chergemant...

TSR
TSR collectionne les médailles. Bon, c'est pas génial, mais quand on est militaire, il est difficile de collectionner autre chose. Pour l'instant, il en a une fausse pour lui donner envie de rester dans cette grande famille qu'est la Marine. TSR envisage maintenant une collection de vies civiles.



GREG
Greg collectionne les peluches. Mais attention, pas n'importe quelles peluches. Celles qui sont bleues et qui font des bulles avec leur nez en geignant "grui" quand on leur appuie sur le ventre. Greg n'en possède pour l'instant pas une seule. Mais il ne désespère pas d'étoffer un jour sa collection, nulle.

The Incredible Hulk

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE

Inutile de s'attarder sur un titre qui n'a pas grand chose à faire sur une machine 32 bits. Certes, les aficionados de Marvel y retrouveront enfin un personnage de Comic's. Mais le jeu, qui n'est pas aidé du tout par des graphismes très pauvres et des animations ultra saccadées, est loin d'être fabuleux. Bref, même si le genre ne court pas les rues sur cette console, évitez-le tout de même, vous ne vous en porterez que mieux.

Trazom



60%

PLAYSTATION
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : AVENTURE/ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : SANGLANT !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !



Marre de jouer les blondinets torse nu, qui ont fait de leur vie une croisade contre le mal qui envahit le pays? Marre de sauver les princesses sans rien toucher en retour? Marre de devoir vous battre honorablement avec un adversaire qui, lui, est un fourbe fini? Alors Blood Omen : Legacy Of Kain est fait pour vous ! Ce jeu, que l'on surveille depuis longtemps, vous permettra enfin de vous laisser aller à vos instincts pervers, dans la peau d'un vampire de la pire espèce...

"Eh, toi ! Rapplique ! J'ai les crocs !"

A la base, le scénario de Legacy est assez classique : la contrée de Nosgoth, régie par 9 personnages de haut-rang, traverse une mauvaise passe, comme beaucoup de merveilleux pays dans les jeux vidéo. Passée une intro gore à souhait, vous commencez le jeu sans trop savoir ce que vous faites là. Face au bar, l'aubergiste refuse de vous servir. Vous sortez de cet établissement si peu accueillant... pour vous faire tuer, comme ça. Heureusement, un nécromant va vous proposer un marché que vous ne sauriez refuser. Et vous voilà vampire, avec un sérieux désir de vengeance. Vous allez vite apprendre à vous nourrir de savoureux innocents, et découvrir toutes sortes de sortilèges, objets et transformations qui vous aideront tout au long de votre quête de pouvoir. Car cette fois, c'est pour devenir le maître du monde que vous allez vous donner tant de mal. Tout en vous vengeant des 9, qui sont sûrement responsables de votre mésaventure, parce que faut pas pousser quand même.

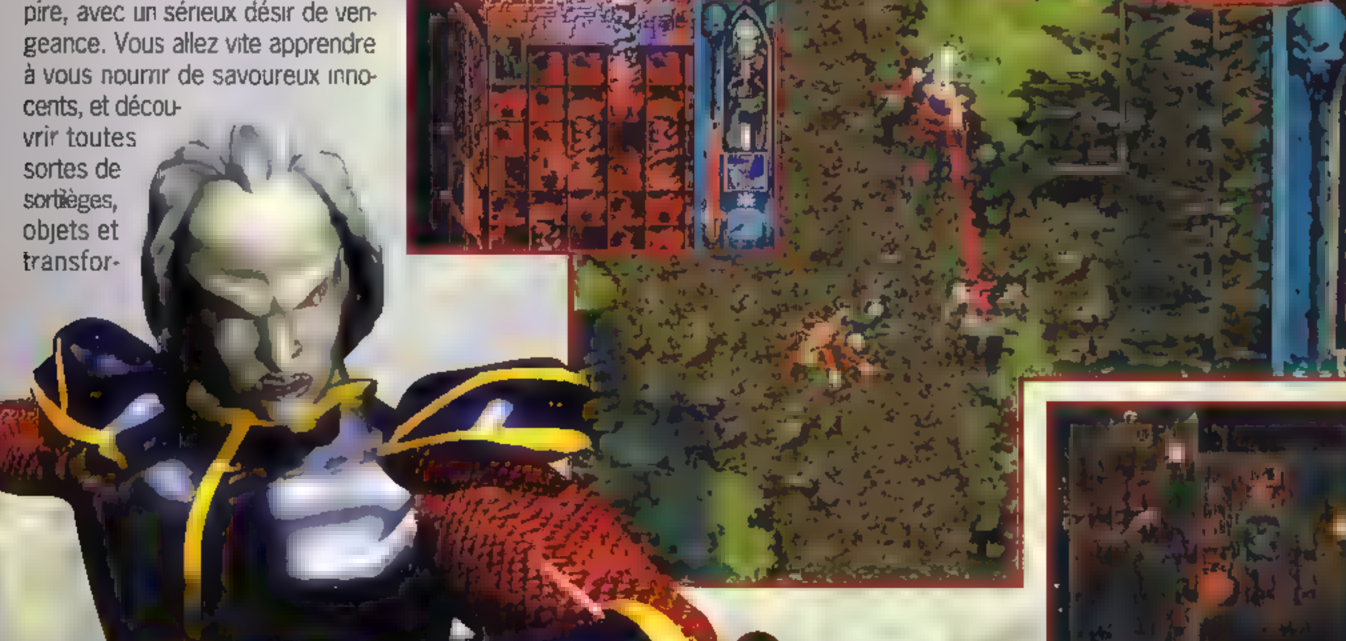
Plus c'est long plus c'est bon!

Un long périple, avec tout plein de gens à griller, vider, faire pourrir, où même à contrôler ! Seul reproche, la technique pêche un peu dans certains passages (cf. ci-après). Mais ces petites laideurs n'enlèvent rien au plaisir d'incarner un salopard aux pouvoirs grandissant à toute vitesse ! Les possibilités sont vastes, et Legacy Of Kain devient vite un must de cruauté. Tous ceux qui l'ont essayé sont devenus d'infâmes monstres sanguinaires. Même TSR, modele de gentillesse et de savoir-vivre envers les dames, affichait un sourire sadique jusqu'aux oreilles en s'abreuvant sur une jeune paysanne qui passait par là ! Réveillez donc le démon qui est en vous... Legacy of Kain demeure, par le nombre de ses cinématiques, par sa durée de vie et sa profondeur de jeu, un soft à ne rater sous aucun prétexte sur PlayStation. Surtout si vous êtes un vampire.

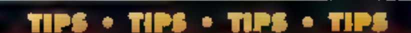


La première scène du jeu, et déjà mort. Dure, la vie dans un monde médiéval !





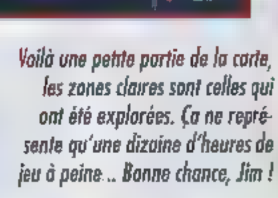




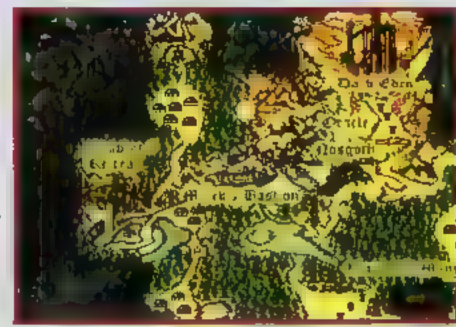
Lorsque vous revenez dans des endroits où vous avez exterminé tout le monde, vos victimes réapparaissent sous forme de spectres. N'hésitez pas à les saigner à nouveau : le sang - bleu - vous redonne de la mana à la place de la vie.



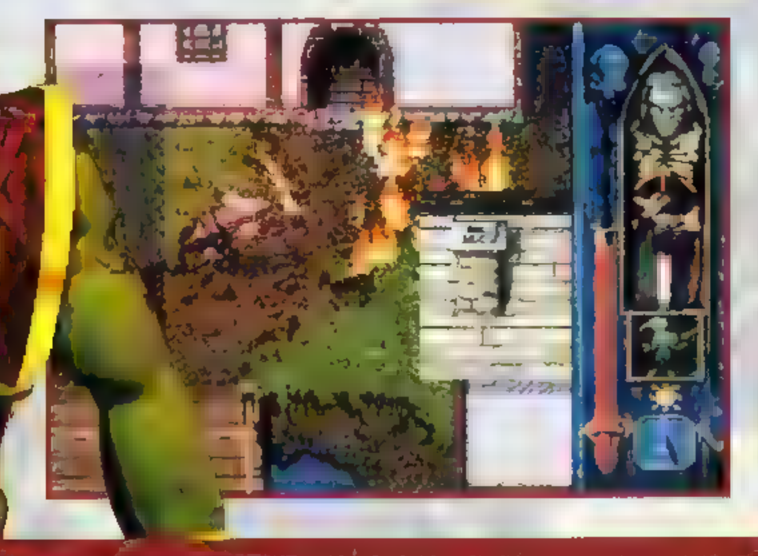
TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Vous affronterez ces deux boss d'un coup, parce qu'il faut quand même leur laisser une petite chance à ces deux boss ridicules. Une femme, et un druide ami de la nature... Ils ne feront pas un pli, c'est sûr !



Voilà une petite partie de la carte, les zones claires sont celles qui ont été explorées. Ça ne représente qu'une dizaine d'heures de jeu à peine... Bonne chance, Jim !



Les sortilèges qui tâchent

La plupart de ces sortilèges sont des armes redoutables : explosion dans une gerbe de sang, pourriture accélérée et autres friandises genre fireball. Limités en nombre, ces sortilèges ont tous leur utilité, et ne sont pas tous offensifs, comme en témoignent le "Slow Time" (pour ralentir le temps), ou le "Heart of Darkness" (pour récupérer de la vie). Mais avouons que les plus savoureux sont ceux qui cassent tout.



Hop ! Tout fondu le gars. C'est moi qui l'ai fait pourrir sur place ! On fait moins le malin maintenant, forcément.



Pouvoirs nombreux et variés, transformations et dons des ténèbres à foison, Legacy vous place dans la peau d'un VRAI vampire !



Les nuits sont dangereuses dans la région, depuis que Kain y traîne. Ces deux personnes ont eu tort de dormir aussi paisiblement en laissant la porte ouverte !

Un peu de subtilité

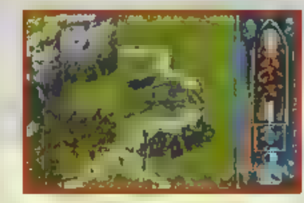
Autre type de magie utilisée par Kain, ces sortilèges consomment de la "mana". Dans leur majorité, ce sont des sorts vicieux : protection qui retourne les projectiles à leur envoyeur, débilité mentale, etc. Le fin du fin, ça reste quand même d'envoyer un plouc quelconque se faire tuer à votre place pour désamorcer un piège !



[illegible] pour moi. [illegible] déplacer (baillement satisfait).



Les transformations



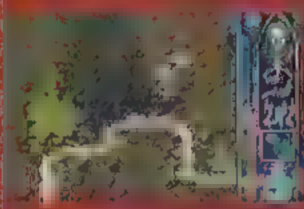
La bébête avec plein de poils, qui bave partout, c'est vous. Transformé en loup-garou-sauteur-tout-gris. C'est pas top pour draguer, mais vous pouvez sauter quand même... les obstacles.

Le coup du vampire tout pâle en armure noire, c'était déjà sympa. Mais niveau discrétion, ça ne vaut pas beaucoup mieux qu'un Traz qui cherche les clés de la salle de test en beuglant "GLUHAAAHU Kssé kâ l passe?". Alors Kain va pouvoir se transformer en humain et tailler le bout de gras avec les gentils gens avant de conclure "Fort bien, dites-moi, j'ai la dalle... heu... faites voir votre jugulaire?" Mais ce n'est pas tout. Il pourra revêtir quatre formes qui consomment toutes un peu de mana. Mais pas trop. La classe, quoi.



Une des nombreuses fontaines du "Sang des Ages". Ce sont des lieux très utiles à visiter : les fontaines rendent plus fort, permettent de regagner sa mana plus vite, etc. Elles font le café, quoi.

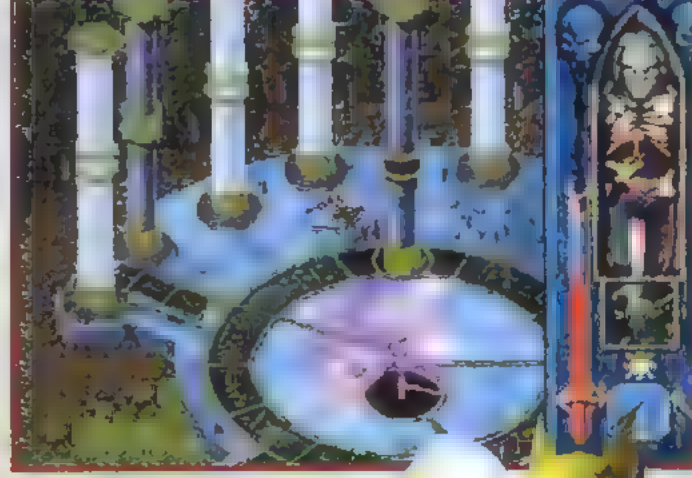
Le matos à friter du paysan

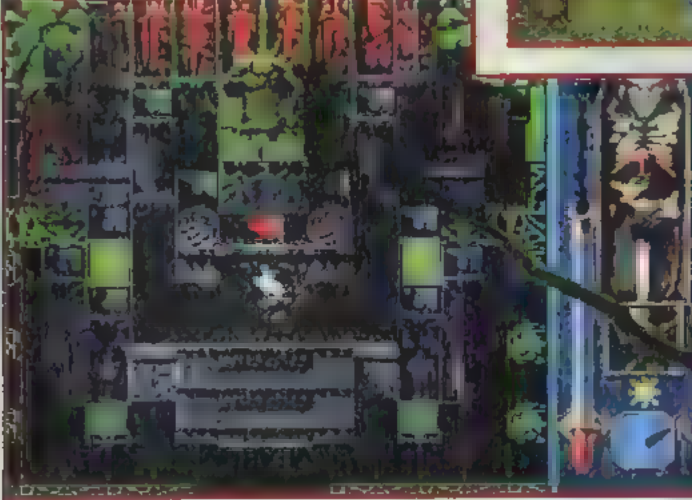


[illegible] de ces deux haches, vous allez friter sec. Par exemple, hein, parce que si vous préférez raser les arbres, vous pouvez aussi.

[illegible] idée d'utiliser une tondeuse à gazon pour tailler les rosiers ? Sûrement que non. Bah là, c'est le même principe : faut pas gâcher des proies fraîches. Alors pour ça, on utilise des épées, haches et autres armes qui deviendront de plus en plus [illegible], tant qu'à faire. [illegible] contre les [illegible] des paysans bah ça fait quand même mal. Il y a des armures. Armure d'os et autres, certaines protègent mieux contre les morts-vivants, par exemple. [illegible]

Un meurtre, une résurrection, une vengeance et une vampirisation mémorables !





Les forges de l'esprit se proposent de vous vendre des sortilèges en échange de votre sang. Vu qu'il y a toujours un village plein de bonne bouffe à proximité, c'est une bonne affaire.



Rahan

EN RÉSUMÉ

LoK est définitivement une excellente surprise. Attendu avec un scepticisme commun à toute la rédac, c'est finalement une acquisition que vous ne sauriez regretter, bande de petits pervers... On ne nous la fait pas, hein, vous êtes aussi vaches que nous, c'est sûr ! Alors oubliez les quelques défauts de LoK, et laissez vous aller au plaisir de la saignée !



Trazom

EN RÉSUMÉ

C'est sûr, on en a pour son argent, sa thune, son flouze. Son grisbi aussi. Une quête fabuleuse, un scénario digne d'un film et une durée de vie aussi longue que celle d'un vrai vampire, Legacy Of Kain fait vraiment partie de ces jeux qui donnent envie de se procurer une PlayStation. Le jeu est une telle réussite (musiques et ambiance sont fabuleuses !), qu'on pardonnera aisément les quelques petites errances techniques.

GRAPHISMES



Très variés, mais souvent décevants, exception faite des scènes cinématiques.

ANIMATION



A part quelques ralentissements face à trop d'adversaires, l'animation est fluide et réaliste.

MANIABILITÉ



Le personnage se manie impeccablement, mais certains temps de chargement pour accéder à la configuration des pouvoirs sont un peu rébarbatifs.

SON/BRUITAGE



Les musiques, les cris et les bruits de succion apportent à LoK une bonne part de son ambiance unique.



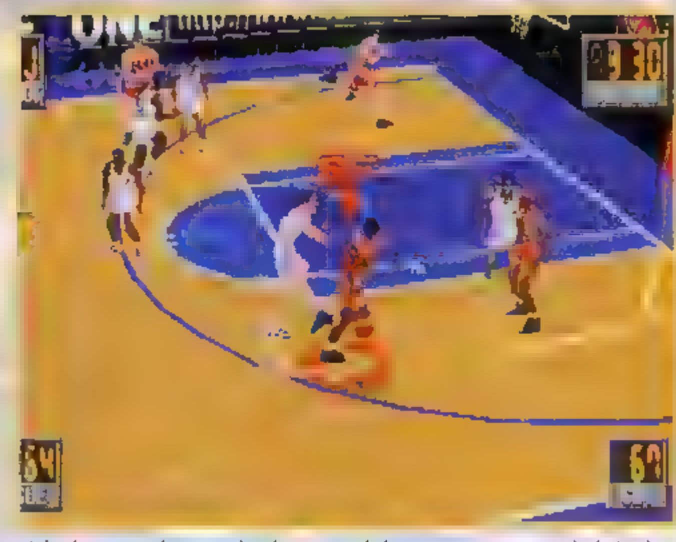
- Une jouissive ambiance ténébreuse.
- Une durée de vie exceptionnelle.
- Des dizaines de sorts originaux et destructeurs à souhait.
- La gestion du temps (succession nuit/jour).



- Des graphismes parfois décevants.
- Quelques ralentissements.
- J'ai tué 1 362 gens depuis que j'y joue. C'est pas cool.



PLAYSTATION
EDITEUR : KONAMI
GENRE : BASKET-BALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
SPECIAL : "PLUS MIEUX !"
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE MATCHES : UNE SAISON NBA COMPLETE !
CONTINUE : SAUVEGARDES

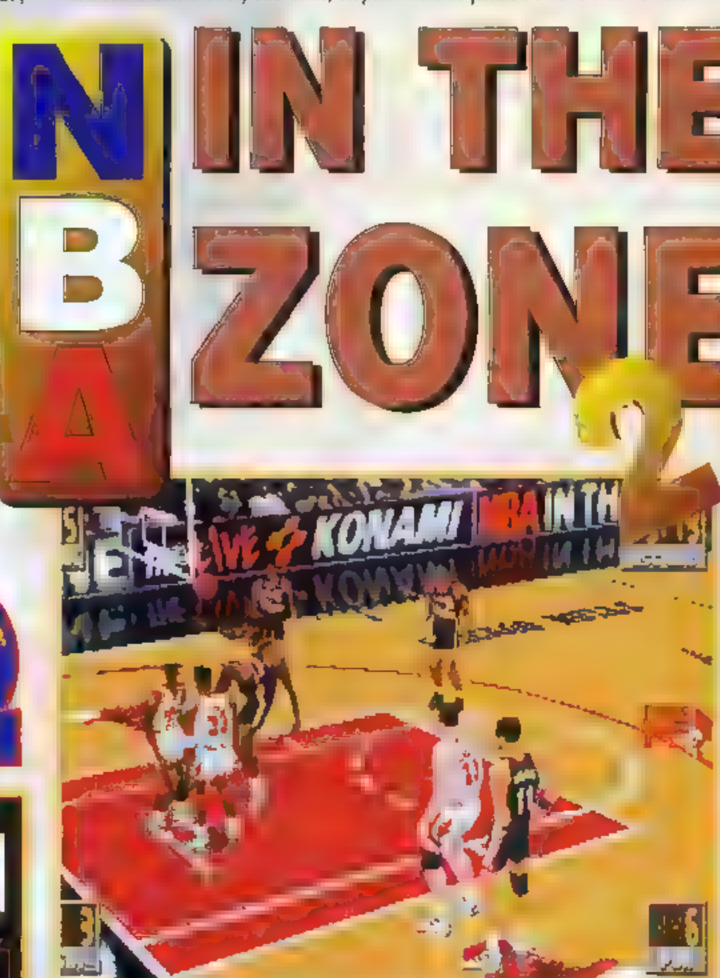

Selon la position du joueur dans la raquette, le bouton "action" permet de declencher une subite accélération, une feinte, un passement de jambe ou autre chose encore...

NBA IN THE ZONE 2

Après l'échec relatif de NBA in the Zone premier du nom en Europe (Total NBA'96 de Sony en est certainement la cause principale), Konami ne s'est pas laissé abattre. Mettant tous les atouts de son côté, l'éditeur nippon a voulu prouver qu'avec la création de son département "XXL Sports Series", il était capable de développer des titres réussis de A à Z ! De l'introduction (musique et graphismes "high tech") jusqu'à la fin des matchs en saison régulière (exhibition ou play offs), tout est superbe. Il n'y avait pas de reflets sur le parquet dans le premier volet ? Qu'à cela ne tienne, on a ciré le parquet ! Pas de crissements de baskets non plus ? Pas grave : cette fois, les oreilles des puristes pourront se régaler de ce doux bruitage. Et ce n'est pas tout. A ces quelques ajouts d'ambiance sont venues se greffer des dizaines d'autres petites choses forts sympathiques. En effet, 4 vues de caméra sont cette fois de mise. En "live" (la caméra suit l'action), "normal" (de face), "quarter" (3/4 côté) ou "side" (de profil), toutes sont jouables et agréables, même si celle que l'on utilise le plus volontiers est la "live". Avant les matchs, outre la présentation de chacun des joueurs, vous pourrez, si vous le désirez, écouter l'hymne américain (ou canadien) entonné a capella par une femme ou un homme ! Incroyable !

Je vous ferai grâce des milliards de statisques que contient le jeu (et dont les américains et quelques "pros" bien de chez nous se délecteront sans doute) pour passer directement à la grosse nouveauté de ce "Zone 2" : la création de joueurs. A partir de 39 modèles différents, vous pourrez en effet créer vos propres joueurs, puis les intégrer à l'équipe de votre choix. Le jeu propose désormais 3 niveaux de difficulté (Rookie, Starter et All-Star) et non plus 5, et un quart temps peut s'échelonner de 1 à 12 minutes. Sur le terrain, les joueurs sont beaucoup plus faciles à diriger : un bouton "passe"... pour passer, "shoote et dunk"... pour marquer, "action" pour les feintes, accélérations et autres surprises. Les boutons de flanc permettent quant à eux de changer de tactique ou de courir plus vite. Enfin, sachez également que chaque panier peut être revu en "replay" ou non, que chaque joueur a son propre style et que tout le calendrier de la saison NBA peut être consulté à l'avance ! Nous y avons joué jusqu'au bout de la nuit et nous avons été emballés. Alors maintenant, à vous de vous essayer à ce superbe titre. Vous ne le regretterez pas.

superstar joypad

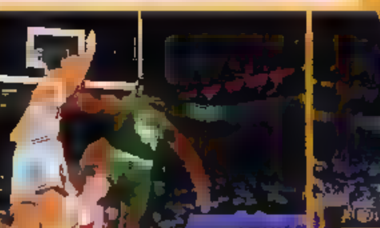


Un mouvement que l'on ne voit qu'en NBA !



On a retrouvé Jordan, mais il faut changer le numéro de son maillot. "Eh ! Attend, tu fais quoi, là ? C'est le 23 ou le 45, pas le 29 !".

Des dunks comme s'il en pleuvait !







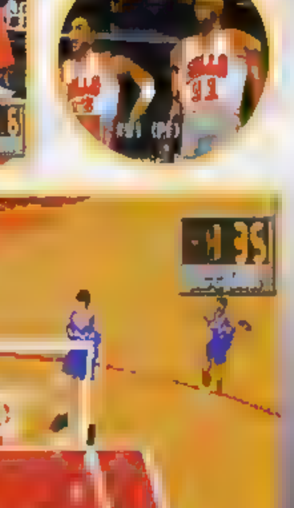


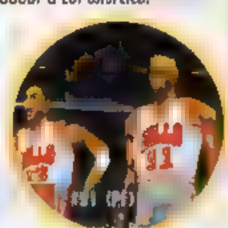
Des statistiques et des images très "chics" des joueurs de la NBA.

De 1 à 8 joueurs humains simultanément sur le parquet de la NBA !



Le lancer franc fait apparaître une flèche rouge qui bougera plus ou moins vite selon l'adresse du joueur à cet exercice.





Créez vos propres joueurs, changez leurs noms, les numéros des maillots, bref faites votre NBA maison !



Une autre vue de caméra et un smash en prime. Franchement, preferez-lui la vue "live".

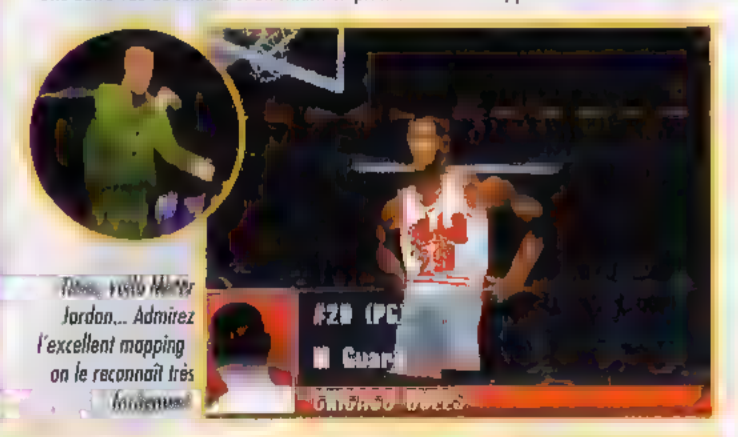
COMPARATIF • COMPARATIF

NBA in the Zone 2 contre NBA in the Zone

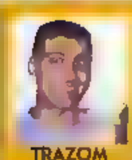
Testé dans le Joypad n° 50 (pages 48, pour les flemmards), NBA in the Zone était alors opposé à Total NBA'96. Même si le jeu reste globalement le même (on shoote dans un panier), ce second volet marque une évolution notoire. Graphiquement d'abord, c'est beaucoup plus fin et épuré. Les vues de caméra, au nombre de trois, n'étaient pas toutes très pratiques dans le premier volet. Il y en a désormais quatre et elles sont assez bien pensées pour satisfaire les plus exigeants. En outre, les "replays" sont de vrais "replays" et le mapping est plus beau encore. On n'oubliera pas les animations, plus fluides, et surtout la jouabilité qui est cette fois exemplaire. Sans négliger une ambiance sonore d'un grand calibre. Konami n'a pas fait...



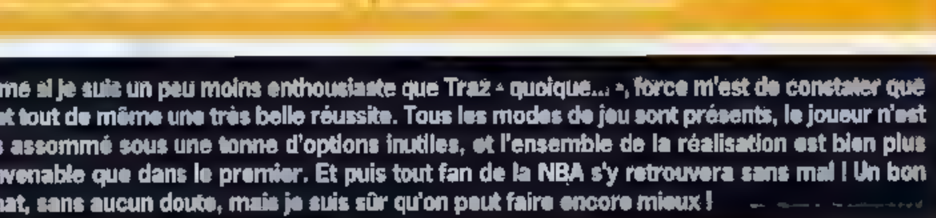
COMPARATIF • COMPARATIF



Tiens, voilà Michael Jordan... Admirez l'excellent mapping on le reconnaît très facilement.



TRAZOM



RAHAN

EN RÉSUMÉ

Même si je suis un peu moins enthousiaste que Traz - quoique... -, force m'est de constater que c'est tout de même une très belle réussite. Tous les modes de jeu sont présents, le joueur n'est pas assommé sous une tonne d'options inutiles, et l'ensemble de la réalisation est bien plus convenable que dans le premier. Et puis tout fan de la NBA s'y retrouvera sans mal ! Un bon achat, sans aucun doute, mais je suis sûr qu'on peut faire encore mieux !



GRAPHISMES 17

Beaucoup plus épurés que dans le premier volet, les graphismes de "Zone 2" sont quasi irréprochables.



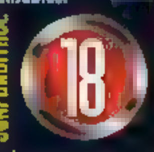
ANIMATION 17

Toujours aussi fluide, voire plus, l'animation est (cette fois encore) d'excellente facture. Rapide comme en NBA !



MANIABILITÉ 18

Les joueurs polygonés glissent encore moins que dans le "1" ! Les différents coups à exécuter sont facilement réalisables.



SON/BRUITAGE 18

Les hymnes américains et canadiens chantés a capella, des crissements de baskets sur le parquet, un speaker déchaîné... Que demander de plus ?



J'AIME

- Une jouabilité exemplaire.
- Une ambiance sonore exceptionnelle !
- De nouvelles options intéressantes.



J'AIME PAS

- Toujours pas de ralentis à la Total NBA'96 !
- Difficile d'arrêter une saison en cours !



95%

TEST

PLAYSTATION
EDITEUR : KONAMI
GENRE : ROLE-PLAYING-GAME
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : QUE POUIC
NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN
NOMBRE DE PERSONNAGES : 108
CONTINUE : SAUVEGARDES SUR MEMORY CARD

SUIKODEN

Dans la belle contrée des runes, le jeune Greg (oui, on peut mettre son nom au personnage, donc je l'ai - narcissisme sous-jacent - appelé Greg) est le fils du grand général Téo. Jeune, il est insouciant, drague les meufs et se la joue pas mal en règle générale. Mais un jour, son père lui dit "Halte-là, fini la rigolade ! Tu va prendre tes responsabilités mon garçon !". Et voilà donc le jeune Greg promu chef d'un petit bataillon d'hommes au service de l'Empire. Malheureusement, les tâches qui seront confiées à lui et à ses hommes ressembleront plus à des pécadilles qu'à de véritables faits d'armes. Mais la situation va bientôt se retourner lorsque nos héros se rendront compte qu'ils ne servent pas le bon coté des choses, et que les valeurs qu'ils croyaient défendre se révèlent être infâmes ! La petite troupe va donc se retourner contre l'empire et rejoindre les rebelles, afin d'empêcher que soient mal utilisées les toutes-puissantes ressources des runes.

Donjons, monstres, trésor. La vie quoi !

Suikoden est, dans le style, assez classique. Le scénario, déjà vu par les joueurs aguérris, pourra cependant surprendre les petits nouveaux. De même, le système de jeu est assez austère. Ceci permettra toutefois aux novices de se mettre dans le bain. Pour la réalisation technique, le jeu est correct, avec des décors moyens cependant rattrapés par des effets graphiques assez impressionnants lors de l'invocation de certains sorts. Les combats ont le mérite d'être rapides - au même titre que les temps de chargements - et peu compliqués, comme les menus permettant les diverses actions en combat. Pour le reste, l'ambiance du jeu est suffisamment mise en avant par de superbes musiques, la durée de vie est très acceptable, les personnages sont attachants (certains sont cachés, pourrez-vous trouver les 108?) et le tout dans une langue enfin accessible à plus de 10% des joueurs. On plaisante... Assurément un grand jeu, et une très bonne initiative de la part de Konami France. A acheter à tout prix !

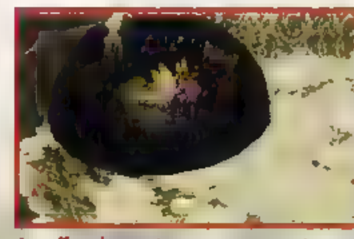

Pour tout ceux qui doutaient de l'existence du lapin-tueur de Jacques Pradel, voici une nouvelle info : le lapin-tueur n'était pas seul...



Cette brave dame du nom de Leknaat est une voyante. Le problème, c'est qu'elle ne voit pas toujours de bonnes choses pour vous.

superstar joypad


Ne perdez pas les bonnes habitudes ! Etonnez vos amis ! Ouvrez les coffres !


Les effets de certains sorts sont assez impressionnants.



La gourmandise ainsi que la paresse sont de vilains défauts. A avoir voulu vous reposer dans cette auberge, vous voila tous drogués et délestés de vos biens. Heureusement, cela ne durera pas grâce à la grande réputation de l'un de vos compagnons.



Une ambiance mystique et des sorts grandioses !

Un classique du jeu de rôle : le sort de flammes, qui transforme tout adversaire vêtu d'armure en vulgaire cassoulet en boîte au bain-marie.

Suikoden prouve par son arrivée que la PlayStation est aussi la console des RPG !

Comme bien souvent, vous aurez la possibilité de nommer votre personnage principal. Le réflexe premier reste de mettre son vrai nom. Mais on obtient des résultats plus amusants en le nommant "Shut up !" par exemple...





Lors des combats, il est possible que la console zoome sur une action précise. Il est aussi inversement possible que la console zoome en arrière pour vous permettre de voir la bataille dans son ensemble.

Souvent, vous aurez à faire des choix lors de dialogues où l'on demandera votre avis. Mais ce qui semble être un modèle d'interactivité ne l'est pas trop, puisque généralement la situation reste bloquée jusqu'à ce que vous donniez la réponse voulue par le jeu.



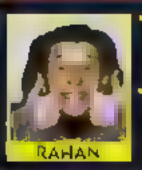
Lorsque les escargots geants attaquent, ils etendent leur cou jusqu'à ce que sa longueur soit suffisante pour pouvoir toucher l'adversaire.



GREG

EN RÉSUMÉ

Suikoden est un jeu de rôle qui peut se targuer d'être le premier entièrement en anglais à débarquer en France sur 32-bits. Il est aussi à mon avis l'un des meilleurs jeux tout court jamais sortis sur la PlayStation. Les habitués comme les nouveaux venus dans le RPG sauront apprécier ce titre à sa juste valeur. Une initiative qui devrait être couronnée de succès.



RAHAN

EN RÉSUMÉ

On peut dire qu'on l'a attendu, ce premier jeu de rôle en France sur PlayStation ! Et on a bien fait, parce qu'il est à la hauteur de nos espérances. Long, varié grâce aux 108 personnages qui vous rejoindront au court de l'aventure, Suikoden est un achat indispensable pour tous les mordus de RPG, frustrés de l'absence de ce genre sur leur machine préférée !

GRAPHISMES



14

Les graphismes ne sont pas très fins, et manquent parfois de couleur. C'est dommage pour un jeu 32 bits. Par contre, les personnages sont réussis.

ANIMATION



14

La console n'est pas très exploitée à ce niveau-là, même si les attitudes des divers personnages lors des combats donnent des mouvements très décomposés.

MANIABILITÉ



16

Ici, Suikoden est irréprochable, sans être cependant exceptionnel. Les menus sont clairs, simples, mais la configuration des boutons n'est pas toujours très pratique.

SON/BRUITAGE



18

Des musiques très belles, choisies avec beaucoup de style. Elles plongent le joueur dans l'état d'esprit voulu par le scénario grâce à leur mélodies entraînantes.



J'AIME

- Le premier du genre en France sur PlayStation !
- Un jeu assez long
- Des temps d'accès remarquables.



J'AIME PAS

- Un certain classicisme du scénario
- Un peu vieux.

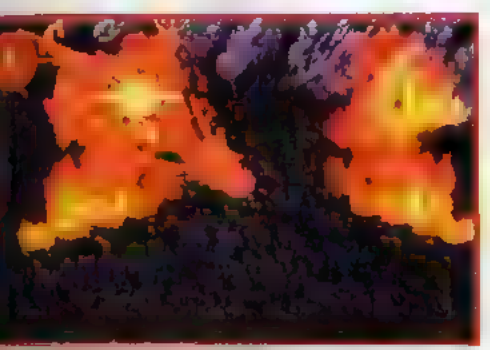


92%

SUIKODEN

PETIT GUIDE DU GUERRIER

Voici une toute petite partie du jeu expliquée et commentée pour vous aider à vous y retrouver dans cette aventure, et à découvrir sans mourir bêtement à chaque coin de labyrinthe. L'aide de jeu débute au moment où nos amis explorent la tour qui deviendra ensuite leur quartier général.



Le dragon-zombie est un adversaire redoutable. Il peut cracher sur tout le groupe en même temps. Assurez-vous qu'un de vos hommes possède la rune du feu pour faire griller ce monstre. Attaquez-le avec les personnages forts, et prodiguez des soins aux guerriers dont la frappe est plus faible.



Une fois le dragon occis, la brume se dissipe et le château est à vous ! Donnez-lui un nom. Un nom classieux si possible, car il le gardera tout au long du jeu !



Leknaat vient alors vous rendre visite pour vous faire don de son apprenti, Luc, qui vous sera utile pour consulter la tenue de vos troupes. Allez ensuite prendre connaissance de votre mission chez Matthu.



Matthu vous a demandé de vous rendre dans cette ville pour retrouver Lepant, un de ses amis. Courez-y prestement après avoir choisi vos coéquipiers.



L'accès aux quartiers généraux où se trouve Lepant est bloqué. Un mystérieux bossu vous propose son aide à l'hôtel du village. Suivez attentivement ses instructions.



Une fois dans les lieux, prenez garde aux ennemis, ils sont costauds ! Dans cette salle, veillez à ne passer devant aucun soldat, sinon il vous met dehors ! Pour passer, il faut se faufiler derrière le soldat le plus bas, puis monter en zigzaguant pour finir dans le dos du dernier soldat de droite.



Cette roulette permet de gagner ou de perdre des points d'expérience, de récolter des trésors ou des ennuis. Mais surtout de passer ! Jouez bien avec le bouton Croix pour passer sans encombres.



Une fois l'épée en votre possession, vous retournez à l'auberge, et Lepant rapplique immédiatement. Il vous apprend que sa femme a été enlevée. Sus au traître !





Le méchant n'est autre que Kraze, le type qui vous a déjà trahi au début du jeu ! Mais bien heureusement pour vous, votre compagnon Pahn se pointe à temps pour secourir la femme du pauvre Lepant.



Il ne reste plus qu'à engager Lepant et Pahn dans votre équipe. Traînez aussi dans les villages afin de parler aux individus dont les habits sont un peu plus voyants que les autres. Il s'agit très certainement de braves gens à recruter pour votre armée.



Et, comme dans Asterix, tout se termine par un banquet… pour l'instant ! Car, bien sûr, les méchants ont la vie dure… et l'aventure est loin d'être finie ! Bonne route, ami lecteur !

SATURN
EDITEUR : SEGA-CLIMAX
GENRE : ACTION-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1

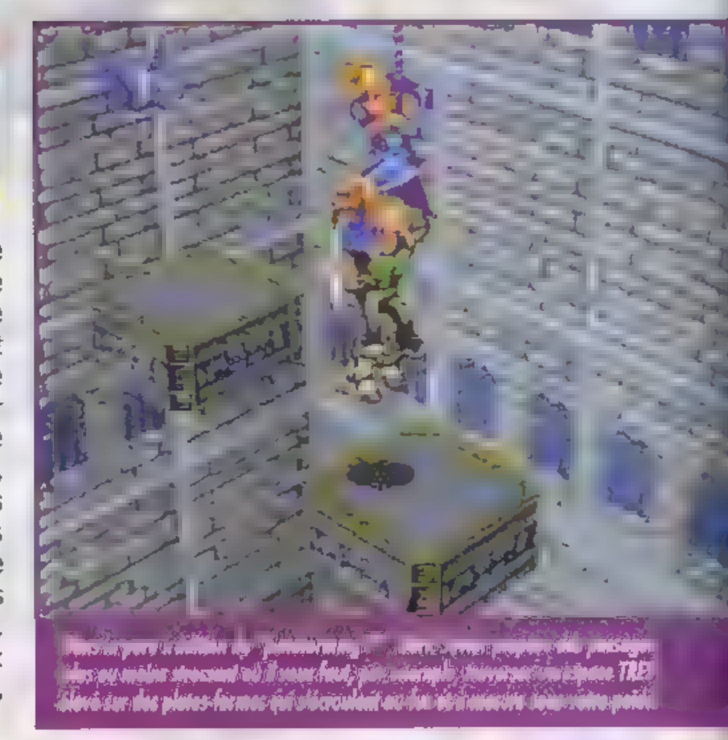
SPECIAL : PAD ANALOGIQUE
NOMBRE DE SCENARIOS : 5
HISTOIRES PARALLELES
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE

Dark Savior

Dark Savior, exemple de la révolution industrielle, met en scène un jeune russe qui en a assez de l'exploitation des masses par le grand capital. Non, j'plaisante... En fait, il s'agit d'un scénario beaucoup plus fantaisiste. Vous êtes Garian, un chasseur de prime très en vogue dans le milieu. A bord d'un bateau au début du jeu, vous devez escorter Billan, un affreux monstre gluant, jusqu'à l'île carcérale la plus proche. Malheureusement pour vous, le voyage ne se déroule pas comme prévu et Billan s'échappe. Dès lors, l'aventure commence. Vous allez devoir parcourir tout le bateau pour arrêter Billan dans sa frénésie meurtrière. Et, selon le temps que vous mettrez pour traverser le bateau, trouver Billan puis le tuer, le scénario sera complètement différent. Pourquoi? Tout simplement parce que l'idée de ce jeu, c'est de vous faire refaire cinq fois la même chose, mais avec une histoire et un parcours différents. Une idée en or !

Histoire parallèle en 3D

Le jeu reprend un peu (et même pas mal) le concept de Landstalker, en mettant à l'écran un perso qui doit traverser un univers semi-labyrinthique en 3D isométrique. Le scénario vous confronte à des situations que vous ne pourrez faire évoluer qu'en avançant dans ces univers en 3D. Il faudra alors porter un message, trouver un personnage ou encore transporter un prisonnier injustement accusé vers la sortie. Première surprise : le jeu est beaucoup plus porté sur le défi plates-formes que sur l'aspect purement aventure. Cela amène donc une succession de passages à franchir, plus délicats les uns que les autres, faisant appel à l'adresse des joueurs. Seconde surprise : le jeu accepte le pad analogique, et permet de faire tourner l'angle de vue avec ce dernier, ce qui peut aider lorsque l'on connait la difficulté de certains passages. Musicalement, le jeu est parfait. Les seuls reproches qu'on peut lui faire, ce sont les quelques bugs d'affichage ainsi que les combats, un peu trop simplistes à mon goût, malgré leur originalité. Un jeu à réserver aux bons joueurs : les mauvais perdront, s'enerveront, et prétendront que le jeu est nul. Les autres prendront un pied rarement atteint.

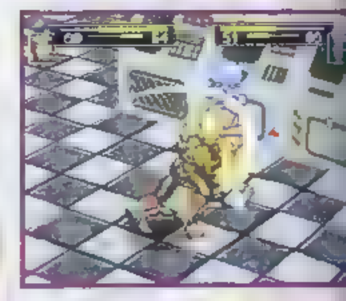




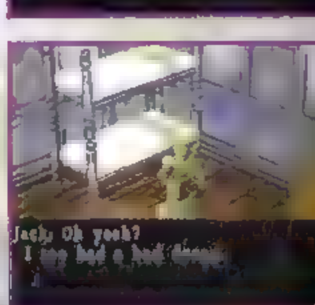
superstar joypad

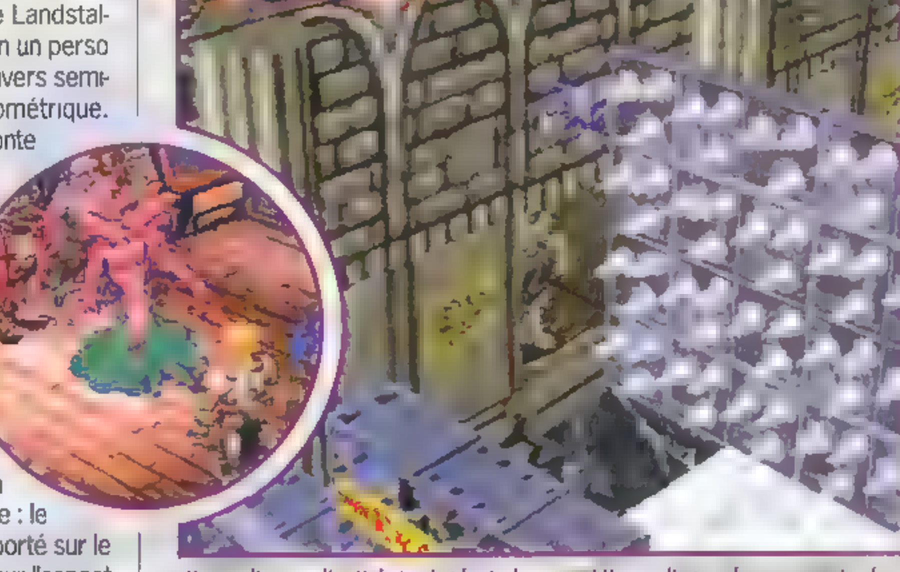


Les combats se présentent bêtement sous forme de mini-duels censés parodier Street Fighter. Le premier est drôle, et après, cela devient plus ou moins corvée, car il suffit de trouver la bonne technique pour passer tout les mecs. Et en plus, c'est un peu laid. Dommage.

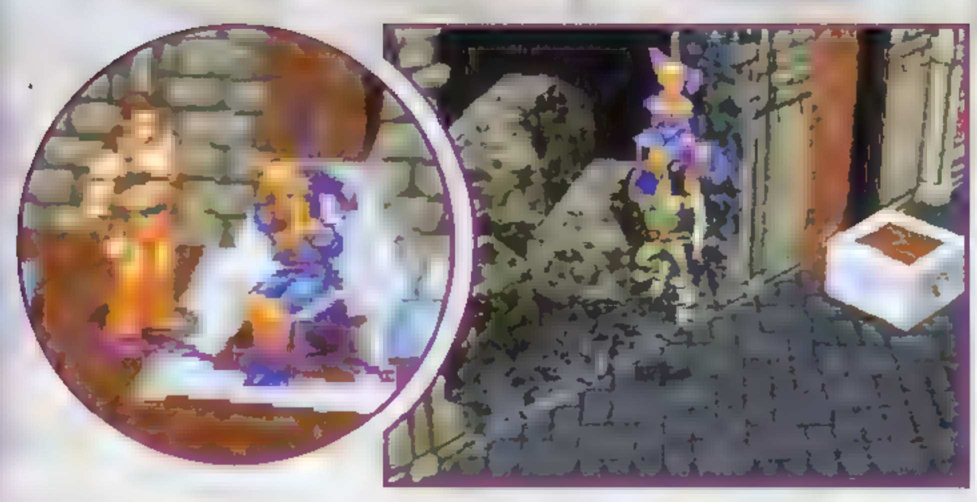








Un peu d'astuce, d'espièglerie, c'est la vie de . oups ! Un peu d'astuce donc, pour venir a bout de passages plus ou moins difficiles. Ici, votre principal problème, c'est un mur de pointes qui avance vers vous. Réfugiez-vous dans cette cavité, là, avant la mort !



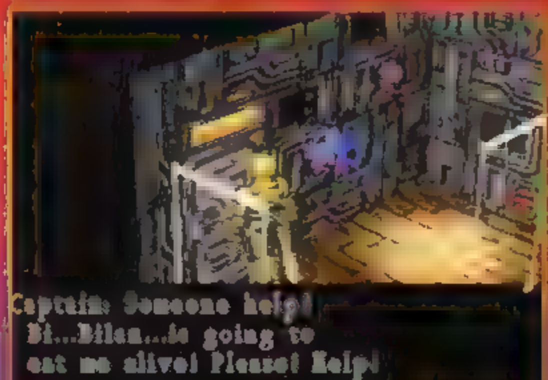
Sauver une princesse, c'est plutôt la classe. Mais sauver une copine ninja, c'est déjà un peu plus cheap. Ce qui l'est moins, par contre, c'est de devoir la porter vraiment jusqu'à la sortie de sa prison. Un obstacle à votre évasion, assurément. L'humour n'a pas été oublié lors de la traduction du jeu, et vous aurez droit à quelques vannes (parfois bonnes) tout au long des divers dialogues du jeu.

Tout ce qu'on vous demande, c'est de la réflexion et de l'adresse.



CINQ HISTOIRES DIFFERENTES

[illegible] le bateau pour retrouver Billan, vous verrez un petit chro[illegible] de votre écran qui va défiler. Et selon le [illegible] vous mettrez pour accomplir votre première mission, vous aurez un destin et une histoire différentS. Il [illegible] faire le jeu de A à Z?





Le coté jeu d'aventure est présent grâce à une partie où Jack, votre oiseau, cumule les points d'expérience, et gère le stock d'items récupérés durant votre périple. Outre les indispensables clés pour ouvrir les portes, vous avez en plus quelques livres ou journaux qui vous donneront des indices sur le jeu.

Au départ, cette masse informe était un sympathique [illegible]. Après une chute dans un mystérieux liquide, il est devenu ce que l'on appelle giga-monstrueux. Glop, comme dirait l'autre!



GREG

EN RÉSUMÉ

Un jeu parfait pour l'amateur de plates-formes en manque de vrais défis. Le challenge proposé ici est très tentant, et l'univers 3D offre de nouvelles épreuves à un genre qui semblait oublié. Une partie aventure pour mettre un peu de sel, et le produit est emballé !

GRAPHISMES



Ils sont plus ou moins variés et plongeront le joueur dans l'ambiance. On notera quand même quelques bugs d'affichage de temps en temps.

ANIMATION



Il y a des moments où c'est superbe, et d'autres où le jeu rame vraiment. Que voulez-vous, une ville entière à modéliser, c'est fatigant.

MANIABILITÉ



Courir, sauter, frapper, et même enchaîner les trois, tout est possible. L'entraînement est obligatoire.

SON/BRUITAGE



Des bruitages quelconques, mais d'excellentes musiques. Des thèmes efficaces alliés à une orchestration parfaite.



- L'univers 3D.
- Long, difficile et original.
- Les parallèles scénaristiques.



- Pixellise parfois un peu trop.
- Quelques bugs dans la gestion.



SATURN
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SHOOT THEM UP
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : TRÈS DUR
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE MISSIONS : 5
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : TRES BALEZE



[illegible] pour sauver Nick Arnold ! Faites fissa, car si vous tardez de trop, vous ne pourrez pas récupérer votre co-pilote ! Sans lui, pas la peine d'espérer finir la mission.

SOVIET STRIKE

Après la version PlayStation testée dans notre numéro 58, c'est au tour de Soviet Strike Saturn de débarquer. Dans la froideur du mois de février, ce grand jeu d'action, dernier-né de la saga des Strike, arrive à point nommé pour les possesseurs de la console Sega. Il faut dire qu'après le raz-de-marée PlayStation à Noël, ils avaient de quoi être inquiets. Soviet Strike est là pour nous prouver que la Saturn n'a pas fini de nous surprendre agréablement.
Soviet Strike, c'est un concept un peu novateur dans le monde de la guerre : empêcher les guerres d'éclater en faisant... la guerre. C'est une logique toute américaine, me direz-vous. Le truc, c'est qu'il faut ici envoyer un seul et unique hélicoptère dans cinq régions sensibles du globe. Tout commence en Crimée pour se terminer dans les rues de Moscou. Entre temps, quelques excursions en Tchétchénie et dans les environs de Tchernobyl sont au programme. Bref, le décor est planté : l'ex-URSS. Et les missions qui vous y attendent risquent de vous retenir un bon moment.

C'est la guerre, Camarade

Le principe des Strike reste inchangé : pilotage d'hélicoptère et missions à foison. Vos objectifs peuvent consister à détruire certaines cibles, à libérer des prisonniers ou bien à escorter des convois. Mais les situations de jeu évoluent dans le temps. Aussi, si vous ne sauvez pas à temps un prisonnier, il sera exécuté. Si vous ne partez pas à la rescousse de bâtiments alors que vous êtes en pleine mission, ils seront détruits, et ainsi de suite... Les rebondissements sont multiples et on prend goût à être dérangé en pleine mission par des impératifs imprévus. Génial, d'autant plus que le doublage en français est excellent. On y croit tellement que l'on serait tenté ensuite de raconter ses aventures comme s'il s'agissait d'un film. De plus, on ne vient pas à bout de ces missions en un clin d'œil. Vous en aurez pour votre argent. Ce n'est pas pour rien que tout le monde investit à l'est...
Bref, si vous ne l'avez pas encore compris, Soviet Strike Saturn n'a absolument rien à envier à la version PlayStation. C'est du tout bon, camarade.

Votre pote Nick Arnold s'empare du chasse-neige pour enfoncer le camp adverse. Dans les niveaux suivants, vous rencontrerez d'autres alliés dans des groupes de résistants. A vous de les aider.

[illegible] choisissez votre armement. Un peu de gros missiles, moins de petits, quelques moyens et hop, le tour est joué. [illegible]

Voilà une mission qui surgit à l'improviste. Il s'agit ici de détruire une usine électrique et de «voir le résultat» selon votre co-pilote. Bref, faites un carton sur tout ce qui bouge et songez que Bernard Menez vous regarde… peut être







[illegible] une seule région. Chacune des cinq zones en propose autant, sinon plus ! Bonne chance, les gars ! C'est pour la bonne cause et Bernard Menez !

C'est du 100 % dur, 100 % stress

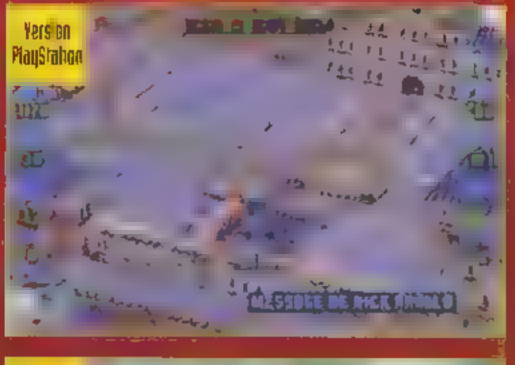
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

VERSION PLAYSTATION CONTRE VERSION SATURN

Ces derniers temps, les versions Saturn ne brillaient pas franchement face à leur alter ego sur PlayStation. [illegible] Tomb Raider (voir Joypad n° 60) [illegible] version Saturn [illegible] Command [illegible] proposant deux fois moins de niveaux que son homologue Sony, on s'inquiétait drôlement pour Soviet Strike. Heureusement, hormis des séquences vidéos qui pixelisent un peu sur Saturn, les deux versions sont identiques. Seules les teintes changent, ceci en fonction des différentes palettes et des codages informatiques. Bref, cette fois, le plaisir est intact.


Version PlayStation


Version Saturn


Version PlayStation


Version Saturn



Les séquences vidéo ne sont pas parfaites, mais le jeu reste très bien réalisé.



De rares ralentissements viennent gêner le joueur. Sinon, c'est impec.



Il faut le temps de s'y faire. Les différents boutons de la manette sont exploités comme il faut.



Une mention toute particulière pour les doublages excellents (c'est chose rare dans un jeu vidéo). Bravo à ces voix hélas inconnues.

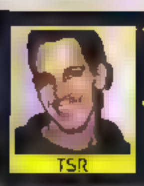


- La variété des missions.
- Les excellents doublages en français.
- Les passwords indispensables.



- Passwords en fin de région seulement.
- Parfois vraiment trop difficile.

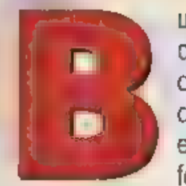




EN RÉSUMÉ

Soviet Strike est un des meilleurs titres de ce début d'année sur Saturn. Après Virtua Cop 2 et en attendant Fighter Megamix, il est bon d'avoir du soft de qualité à se mettre sous la dent. Soviet en fait partie, et vu la difficulté, on en a pour ses sous. Nuits blanches en perspective, hommes mariés s'abstenir.

SATURN
EDITEUR : SEGA
VERSION : FRANCAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : PLATE-FORME 3D
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : OUAIP'
DIFFICULTE : ELEVÉE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



Bug, la star du cinoche la plus débile qui soit, est de retour. Et elle est en pleine forme, plus ridicule que jamais ! A notre grande joie, elle ramène avec elle deux nouvelles stars : Freak Bug, stylé pattes d'ef' et pompes rouges à semelles expansées, et une sorte de clébard larvaire à la langue pendante... Mais le ridicule ne tue pas. A ce qu'il paraît.

Le grand spectacle hollywoodien

Vous allez donc diriger l'un de ces trois remarquables losers dans des dédales de plates-formes entièrement réalisés en 3D. Reprenant le même principe que le premier épisode, Bug Too vous permet de participer au remake de films cultes, tels que Weevil Dead 2, Lawrence Of Arachnia, ou encore Cicada Night Fever ! Chacun de ces films représente un monde à explorer. Vous choisissez l'ordre dans lequel seront tournées les scènes, et passerez au film suivant lorsqu'elles auront toutes été un succès. Sachant que votre contrat prévoit le tournage de 6 films, et que le deuxième comprend déjà à lui seul 5 scènes (donc 5 niveaux), vous comprendrez à quel point Bug Too est vaste ! En plus, et c'est ce qui fait le charme de ce métier, chaque scène apporte son lot de nouveautés, avec de nouveaux monstres et de nouveaux pièges. Techniquement, c'est très satisfaisant, la 3D étant bien gérée et les graphismes variés...



On regrettera cependant de ne pouvoir changer d'angle de vue, car par moment le héros disparaît derrière un mur, et il devient du coup difficile d'éviter d'éventuels obstacles. Mais mis à part ce menu problème de jouabilité, Bug Too est un jeu réussi, qui plaira sans aucun doute aux amateurs de plate-forme. A condition qu'ils n'aient pas honte d'incarner une créature aussi lamentablement ridicule qu'un Bug ou qu'un clébard larvaire à la langue pendante...



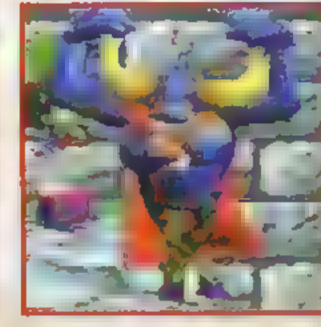
Cette espèce de molécule verte est un bonus qui va permettre de cracher sur les adversaires. J'aime bien cracher sur les gens.





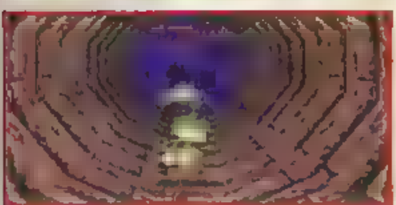


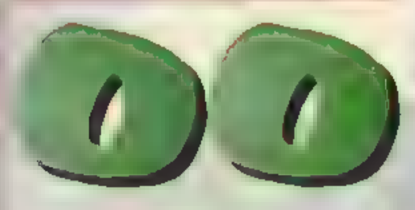
En cherchant bien, vous trouverez des stages bonus dans chaque scène. Ils sont tous différents, et souvent très niais, comme cette simple loterie.



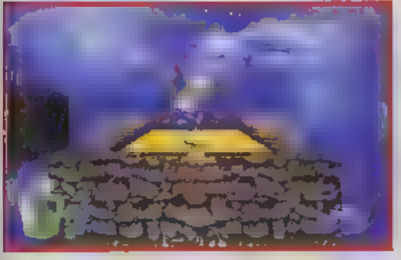


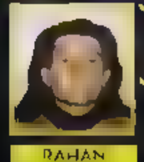

Les scènes cinématiques, entre chaque monde sont vraiment très bien faites, et pis, en plus, c'est drôle. Alors, pourquoi se priver ?










RAHAN

EN RÉSUMÉ

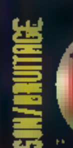
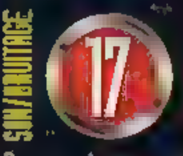
Bug Too, sans être le hit du siècle, est un jeu bien construit, varié, et qui propose un challenge éprouvant. L'exploitation de la 3D, héritée du premier épisode, est correcte, et permet une variété de pièges agréable. Voilà un bon jeu, ma foi... Pourvu que vous vous accrochiez, car Bug Too est assez long et difficile. Remarquez, on en a pour son argent.

GRAPHISMES  17

Les graphismes 3D sont globalement très réussis, même si quelques sprites sont un peu brouillons.

ANIMATION   17

C'est super fluide et souvent drôle... Il n'y a qu'à voir Bug courir avec son sourire débile pour s'en convaincre.

MANIABILITÉ   16

Quelques passages sont difficiles à appréhender en 3D, mais sinon, c'est bien sercier.

SON/BRUITAGE 17

Des musiques sympa, quoiqu'un peu répétitives (il y en a peu), et des bruitages super débiles. Chouette, quoi !

 **J'AIME**

- Une durée de vie mâousse kosto !
- Les scènes cinématiques sont un véritable régal.
- La débilité profonde de ce jeu, si savoureuse...

 **J'AIME PAS**

- Une difficulté assez mal dosée.
- Les trois persos se ressemblent trop.
- On ne peut pas changer de vue, c'est souvent gênant.

88%

SATURN

EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATE-FORME

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : À ACQUÉRIR
DIFFICULTÉ : FAIBLE
EXISTE SUR : MEGADRIVE

Sonic est de retour, et il n'est pas content. Pas du tout. Et on le comprend, parce que le Dr Robotnick a encore kidnappé ses gentils amis les animaux, pour en faire des robots vilains pas beaux et méchants... Hum ! Ne nous étendons pas sur la trame puérile de Sonic 3D, mais plutôt sur les innovations de ce nouveau chapitre des péripéties du hérisson à baskets rouges. Eh oui ! Sega se renouvelle (un peu), et plutôt que de nous livrer un énième "je-fonce-comme-un-ouf-jusqu'à-la-sortie-du-niveau-en-évitant-les-monstres-et-en-ramassant-des-anneaux", il s'essaye à la 3D isométrique. Oh, rassurez-vous, il y a toujours des anneaux et des monstres, mais au lieu de parcourir bêtement une succession de niveaux, vous allez maintenant devoir débusquer tous les animaux kidnappés, et les ramener en lieu sûr avant de passer à la suite des réjouissances. Composé de sept mondes divisés chacun en deux niveaux, plus un niveau avec un boss à affronter, Sonic 3D développe ainsi un aspect exploration qui manquait aux autres épisodes. Mais si vous avez lu le test de la version Megadrive, dans le Joypad n° 58, vous savez déjà tout ça. Parce que le Sonic 3D sur Saturn est tout simplement le même que sur 16 bits. Avec un peu plus de couleurs, c'est tout ! Il y a de quoi trépigner de rage en beuglant : "Glu-hahu !" Seuls les niveaux bonus sont en vraie 3D, le reste n'est que repompage intégral ! Sans compter que les tests de collision sont un brin hasardeux : difficile dans ces conditions d'appréhender correctement l'univers 3D isométrique dans lequel est plongé Sonic. Et en dépit de cette maniabilité douteuse, le jeu reste beaucoup trop facile. Alors voyez-vous, môssieu Sega, je suis quand même très déçu !



Tails est votre ami de toujours... Ça ne l'empêchera pas pour autant de vous arnaquer de 50 anneaux pour vous filer l'accès au bonus stage !

Sonic est transformé en bloc de glace par un canon à neige. Bien fait, hans.

C'est seulement après avoir ramené tous vos petits amis sains et saufs à cet anneau que la suite du niveau sera accessible.

C'est en trouvant toutes les émeraudes que vous aurez réellement terminé le jeu, comme dans les épisodes précédents.



GRAPHISMES 13 — Exactement les mêmes que ceux de la version MD, en plus colorés. Style épuré, couleurs flashy, peut-être... mais résultat décevant !

ANIMATION 14 — Ouais. Rien d'extraordinaire non plus.

MANIABILITÉ 13 — Les tests de collisions ne sont pas très fiables. C'est très énervant. D'ailleurs, Grrr !

SON/BRUITAGE 16 — Des musiques fabuleuses, et des bruitages piteux. Va comprendre, Charles.

J'AIME
- Le côté exploration.
- Sonic de retour.
- Le boeuf au curry de ma Môman.

J'AIME PAS
- Rien de neuf par rapport à la version MD, stage bonus mis à part.
- Trop facile. Même sans les mains.
- Les tomates farcies de mon oncle.

EN RÉSUMÉ (RAHAN)

Sonic 3D Blast en lui-même est sympa, parce qu'il se différencie radicalement des autres Sonic. Mais dire que c'est sur Saturn que ça tourne, là non ! Autant ressortir ma Megadrive ! A côté de perles comme Nights, on frise le ridicule. Enfin, soyons objectifs, il plaira sans doute aux plus jeunes (les vraiment très jeunes). Les autres, oubliez, c'est trop niais et trop facile !

Pour Rahan : 78% — Pour les autres : 88%

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !

N°48



- **Tests :** Yoshi's Island (SN), Doom (PS), Viewpoint (PS), Phantasy Star IV (MD)...
- **Sol + Tips :** Discworld (PS), Panzer Dragoon (Sat), Earthworm Jim (MCD)...
- **Dossiers :** Earthworm Jim 2 sur 32 bits
  Internet et les consoles de jeux
- **Anim'Paad :** Kaze Animation, comment ça marche ?, Blackjack, Cobra, Moldiver...
- **Poster :** Loaded

\+ Joypad International

N°49



- **Tests :** Sega Rally (Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Virtua Cop (sat), Galactic Attack (Sat)...
- **Sol + Tips :** Myst (PS/Sat), Virtua Fighter 2 (Sat), Yoshi's Island (SN), MK3 (PS), Virtua Cop (Sat).
- **Dossiers :** Les dix premiers jeux de l'Ultra 64
  Disney Interactive, premiers pas d'un géant
- **Anim'Paad :** Ghost In The Shell, Virtua Fighter, Cobra, Lodoss...
- **Poster :** Sega Rally/Virtua Fighter 2

\+Joypad International

N°50



Priorité aux jeux !

- **Tests :** Toshinden 2 (PS), Actua Soccer (PS), FIFA'96 (PS), D (PS/Sat), Donkey Kong Country 2 (SN), Total NBA'96 (PS), NBA In The Zone (PS)...
- **Sol + Tips :** Virtua Fighter 2 (Sat), Doom (PS), Myst (Sat/PS) la suite, Street Fighter Zero (PS), Donkey Kong Country 2 (SN).
- **Dossiers :** Les premières images de Killer Instinct 2 !
  Les 50 numéros de Pad/l'anniversaire
- **Anim'Paad** Dragon Ball GT, les premières images, Zenki, Yagun Kusha.
- **Poster :** Zenki Donkey Kong Country 2

\+ Joypad International

N°51



- **Tests :** Secret of Evermore (SN), Breath of Fire 2 (SN), Descent (PS), Sim City 2000 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Myst (sat/PS) la fin, Sega Rally (Sat), Toshinden S (Sat), NBA Jam T.E. (Sat), Gex (PS), Street Fighter Zero (PS)...
- **Dossiers :** Les bons plans de l'occasion
  Le retour de Dragon Ball sur PlayStation
- **Anim'Paad :** Fan&Mania, Fatal Fury, Final Fantasy...
- **Poster :** Road Rash/Secret Of Evermore

\+ Joypad International

N°52



- **Tests :** WipEout (Sat), The Need For Speed (PS), Wing Commander 3 (PS), Toy Story (MD/SN), Magic Carpet (PS/Sat)...
- **Sol + T :** Street Fighter Zero (Sat), Ridge Racer Revolution (PS), Toshinden 2 (PS), Virtua Cop (Sat)...
- **Dossiers :** Imagina '96, l'avenir en réseau
  Les stars au centre Sega
  Pete Sampras Extreme sur 32 bits
- **Anim'Paad :** Mother Sarah, Kamui, Hiroyuki Kitazume (Moldiver) l'interview...
- **Poster :** Far East Of Eden Zero/Toshinden

\+ Joypad International

N°53



- **Tests :** Adidas Power Soccer (PS) Guardian Heroes (Sat), Street Fighter Alpha (PS/Sat), Ridge Racer Revolution (PS)
- **Sol + T :** X-Men (Sat), Guardians Heroes (Sat), Toy Story (MD), DK Country 2 (SN)...
- **Dossier :** Formula One PlayStation, le prodige de Psygnosis
- **Anim'Paad :** DBZ le nouveau film, Nontalo, You're Under Arrest...
- **Poster :** Mother Sarah / Yagen Kausha

\+ Joypad International

N°54



- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), Baku Baku Animal (Sat)
- **Sol + Tips :** Kof'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black Jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Haruo Tomatsuka.
- **Poster :** 3x3 Eyes / Ridge Racer Revolution

N°55



- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula 1 (PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS-Sat), Sampras Extrême (PS)...
- **Sol + Tips :** Need For Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lamu, Nuku-Nuku, Be Bop.
- **Poster :** Resident Evil/ El Hazard.

N°56

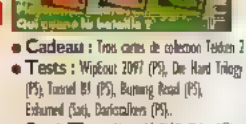




- **Cadeau :** Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Takeru...
- **Poster :** Time Commando/ Gunsmith Cats.

N°57





- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2
- **Tests :** WipEout 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Tobal N°1 (PS), The Need For Speed (PS), King of 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok / Tekken 2

N°58



- **Cadeau :** Les Trois Dieux, le tableau de scores et l'autocollant Bedlam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), JO (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Tobal n°1 (PS), Street Fighter Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Fighting Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenichi Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot / Paro Wars.

N°59



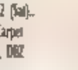
- **Cadeau :** Une cassette de l'animé Evangelion + des bumpers Street Racer.
- **Tests :** Street Racer (Sat), Chevaliers de Baphomet (PS), Pandemonium! (PS), Destruction Derby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Fifa'97 (PS)...
- **Sol + Tips :** Motor Toon GP 2 (PS), Time Commando (PS), Resident Evil (PS), WipEout 2097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel B1 (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation +un dossier sur Evangelion + le shopping Evangelion.
- **Poster :** Pandemonium! / Alice in Cyberland.

N°60





- **MARIO KART 64 : le Test!**
  +30 pages de jeux N64 : Zelda 64, Killer Instinct Gold, Yoshi Island64, Starfox 64 et bien d'autres...
- **Tests :** Virtual On (Sat), Tobal n°1 (PS), Command & Conquer (PS), NBA Live'97 (PS), Sim City 2000 (PS), Samurai Shodown IV (Neo Geo)...
- **Sol + Tips :** WipEout 2097 (PS), Time Commando (PS), Formula One (PS), Destruction Derby (Sat), Crash Bandicoot (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation +un dossier sur Black Jack + les mangas coréens.
- **Poster :** Tobal N° / Daytona USA CCE



Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 47) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad en précisant le ou les numéros que vous désirez commander.
L'adresse pour envoyer tout ça :

JOYPAD
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... prénom ....
Adresse ....
....
....

☐ N°48 ☐ N°49 ☐ N°50 ☐ N°51 ☐ N°52

☐ N°53 ☐ N°54 ☐ N°55 ☐ N°56 ☐ N°57

☐ N°58 ☐ N°59 ☐ N°60

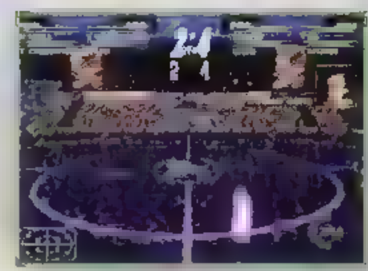
PLAYSTATION

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : SPORT FUTURISTE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 8 EN LINK

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE D'ÉQUIPES : 16 ÉQUIPES INTERNATIONALES
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Riot

Je me souviens de ce hit comme si c'était hier, que dis-je de ce hit : de cette merveille absolue qu'était Speedball 2 sur mon ch'ti Atari ST. Et je repense également, la larme à l'œil, au nombre incalculable de manettes qui n'ont pas tenu le choc, à l'époque. Mimant un rapide signe de croix pour mon paddle PlayStation, j'insère Riot dans le parallélépipède aux mille vertus, et prie pour retrouver enfin les sensations grisantes du vénérable ancêtre… remises au goût du jour, bien entendu, hein, nous sommes en 97, tout de même. Le jeu propose trois modes : League, Tournament et Friendly, le tout avec pas moins de 16 équipes internationales. Chouette ! Un bon point, il est possible entre chaque match de changer les caractéristiques des joueurs, au nombre de 4 : résistance, puissance, précision et vitesse. On peut même modifier leur état civil, pour jouer avec des noms qui ont de la classe, comme "Mr. Zlu" par exemple. Ça, j'aime ! Bref, passons aux quelques règles de ce "sport" dont le concept est simple : il faut s'approprier la balle, la "charger" dans son camp, et revenir marquer au centre du terrain. Suivant la distance de tir, on marque 1, 2 ou 3 points. La foule balance des bonus dans l'arène, qui boostent momentanément une des caractéristiques d'un joueur, et il est bien entendu possible (même conseillé) de se taper dessus. Bref, l'ensemble est fort attrayant, mais après une dizaine de matchs, l'enthousiasme commence à disparaître. Rien de bien impressionnant techniquement, en plus. Finalement, c'est un peu creux, tout ça. Dommage, l'idée était bonne, mais je me demande si je ne vais pas ressortir mon ST, moi…



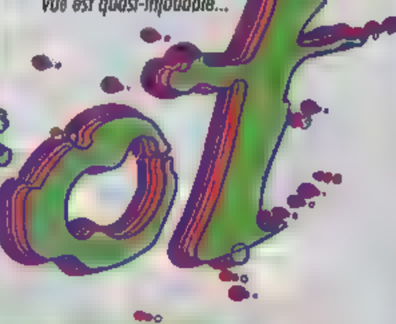
Le schmürz violet, au premier plan, c'est un bonus envoyé par la foule. Y'a pas grand monde d'intéressé, apparemment.



"Bah quoi? Ça fait mal? T'avais qu'à pas m'empêcher de charger ma balle de plasma !". Moi, j'aime les replay, ça flatte mon ego.



Vu d'ensemble de l'arène, avec les zones de marquage à 1, 2, et 3 points. C'est juste pour vous montrer, cette vue est quasi-injouable…

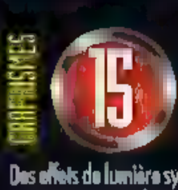




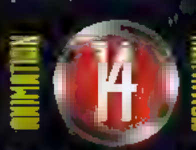
"GLUHAHU ! Fuchons le camp ! Trop de monde ici ! Laissez-vous, j'ai un but à marquer ! AarAArgh" Trazom, joueur des NY Knights.



L'équipe Joypad, de New York, au grand complet ! Distribution d'expérience avant le match… On va leur faire la peau !



Des effets de lumière sympa, mais c'est assez sombre, quand même. Les arènes auraient pu être plus variées.



On aurait aimé des parties un peu plus rapides, et des joueurs plus dynamiques.



Quand il shoote, le porteur de la balle semble parfois oublier où se trouve le but. Sinon, c'est impec.



Pourquoi n'y a-t-il pas de musiques pendant le jeu? Pourquoi les commentateurs ne connaissent que trois phrases? Pourquoi j'aime pas les huitres?



- Le concept sport futuriste violent à la Speedball.
- Le Managing de l'équipe (expérience gagnée à chaque match).
- Les musiques (y'en a pas pendant les rencontres !).



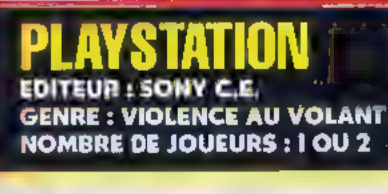
- Une foule pas très enthousiaste, des commentateurs qui ont autant de conversation que Pamela A. !
- Certaines caméras bien inutiles.
- Il manque décidément kekchose…



EN RÉSUMÉ

Riot est un jeu sympathique qui permet de vite oublier l'erreur "Pitball". Malheureusement, c'est un peu répétitif et le managing d'équipe, s'il a le mérite d'exister, n'est pas assez fouillé. Les bonus sont assez peu variés et le jeu présente plein de petits détails gênants. Je suis déçu, Riot est assez moyen. Adaptez-moi Speedball 2, m'sieurs les programmeurs, siouplaît !





PLAYSTATION

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : VIOLENCE AU VOLANT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
CONTINUE : AUCUN
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Comment allier romantisme et ultra-violence? Sony a trouvé la réponse : on emmène 12 tarés du volant faire le tour des plus belles villes du monde ! Twisted Metal 2 : World Tour reprend le principe du premier du nom, qui peut se résumer en un mot : détruire. Et c'est un passe-temps très agréable, la destruction, si si. Surtout lorsqu'on s'y adonne à toute vitesse, de Moscou à Paris en passant par Hong Kong, et de surcroît avec des armes diverses et variées (missiles à tête chercheuse, napalm, mines, etc.) : un menu d'autant plus riche que les parties sont paramétrables à souhait. Seul ou à deux joueurs - en "tournament", ou en "challenge", avec choix du nombre des adversaires présents dans l'arène, puis du lieu de la "rencontre" - on s'éclate pas mal à détruire la tour Eiffel, et à provoquer des explosions cataclysmiques un peu partout. Twisted 2 est sans conteste bien plus jouissif que le premier, mais toute sortes de défauts subsistent. Certains véhicules ne font pas le poids (allons même jusqu'à dire que le Tank est nettement supérieur à tous les autres bolides), quelques niveaux sont inintéressants car trop petits ou trop plats, et la maniabilité n'est pas toujours très évidente. Le soft n'est pas un modèle de technicité et finalement, passée la première demi-heure de franche déconnade, ça redevient juste amusant. Au prix actuel d'un soft, mieux vaut économiser pour se payer de véritables hits. Cela dit, si vous ne savez vraiment plus quoi faire de vos sous, tellement vos étrennes ont été fournies cette année, vous pouvez vous laisser tenter. Tiens, d'ailleurs, non : si vous ne savez pas quoi faire de votre argent, donnez-le moi : merci d'avance !

Ça me dit kekchose, ce coin. C'est curieux, ça.

Oups ! Un piéton... Désolé, vieux, j'ai pas fait exprès..

Le niveau de la mort : la glace fond par pans entiers. Faites gaffe de ne pas rester sur un morceau sur le point de s'écrouler !



Ce téléporteur vous mènera à l'intérieur d'un bâtiment plein de bonus. Mais attention à l'arrivée, on n'est jamais à l'abri d'une surprise ..

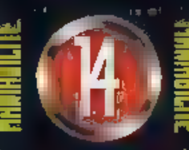
GRAPHISMES



14

Les textures sont aussi fines que l'humour de ma concierge...

ANIMATION



17

C'est fluide, suffisamment rapide... Rien à redire.

MANIABILITÉ

14

Tout dépend du véhicule, mais c'est quand même difficile de coller à la route, même sans se prendre de missiles...

SON/BRUITAGE



16

Les musiques "trash" collent à l'ambiance du jeu, les bruitages sont classiques.

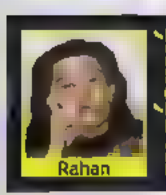
J'AIME

- La variété des véhicules et des armes spéciales.
- Le jeu à deux.
- Balancer des missiles sur la tour Eiffel (Ouuuaiiis !)

J'AIME PAS

- Des textures super pixellisées.
- La maniabilité : j'ai plus souvent l'impression de voler que de rouler...
- On en a vite fait le tour... du monde.

83%



Rahan

EN RÉSUMÉ

Twisted 2 est à réserver en priorité aux plus fortunés d'entre vous, qui collectionnent les jeux comme moi la bouffe ou Traz les baffes... Parce qu'il a beau être amusant, c'est loin d'être un incontournable, excepté sans doute pour ceux qui ne jurent que par la brutalité (ce en quoi TM2 assure !). Techniquement très classique, et un peu court tout de même, cette nouvelle édition "World Tour" aurait sans doute mérité plus d'attention, car l'idée reste excellente. J'ai bon espoir, va, ils y arriveront, un jour...

joypolis

LES SECRETS DE L'ARCADE

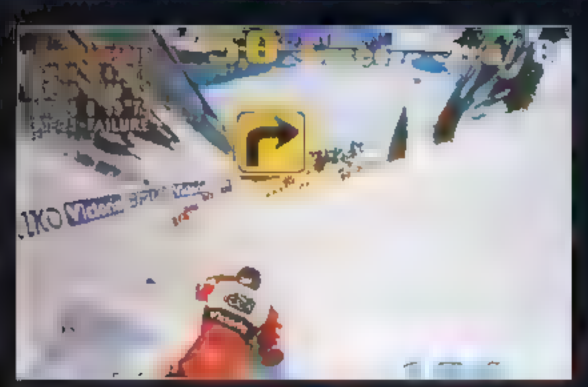
PAR BANANA SAN

L'hiver est revenu, le froid, la neige. Seule bonne nouvelle en attendant la fin des températures polaires : on va pouvoir aller se manger des sapins en ski ! Et crac ! C'est là qu'intervient l'ami Sega : dans sa hotte, il nous apporte une simulation de ski, histoire de travailler son "planté de bâton" en 3D !



EDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITE : COURANT 97 AU JAPON ET EN EUROPE

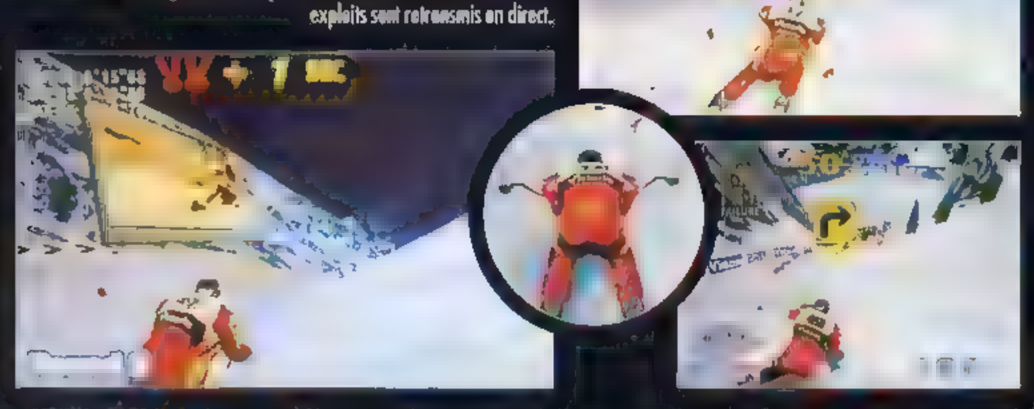
Les améliorations portent principalement sur l'espèce de planche-savonnette sur laquelle vous venez de poser vos augustes petons. En glissant horizontalement, elle simule les sensations que l'on a avec une paire de skis. Dans cette nouvelle version, la savonnette en question a été améliorée pour donner un retour au joueur afin que celui-ci ait l'impression de vraiment glisser sur les pentes en sentant l'équivalent de la résistance de la neige. Autre modification : elle retransmet l'impact du saut quand vous "glissez" sur une bosse. La représentation graphique en 3D polygonale a été encore améliorée : le paysage est très réaliste, et défile très rapidement. Mais vous avez d'autres ours polaires à fouetter que d'admirer la beauté sauvage des forêts enneigées que vous traversez à deux cents kilomètres à l'heure...



Les ronds rouges au loin, vous indiquent les portes à passer.

Deux modes à bord : le Time Attack vous demande de fermer la bouche pour éviter d'avaler de la neige, et, accessoirement, de descendre les pistes le plus rapidement possible. C'est là que vous travaillerez votre technique, en affinant la façon d'attaquer les virages et d'éviter les pièges pour citadins, tels que bosses, crevasses et yétis embusqués ! Le mode World Series vous permet de faire étalage de vos talents en vous mesurant aux meilleurs skieurs.

Image dans l'image : sur l'écran géant monochrome, vos exploits sont retransmis en direct.





Option Technical, Standard ou High Speed : choisissez votre descente parmi trois. Mais sachez qu'elles ont toutes leurs pièges et difficultés.



Alpine Racer 2

Namco poursuit sa politique de voyages à bas prix et vous envoie sur des pistes enneigées pour 10F seulement ! Grâce à Alpine racer 2, chaussez vos skis et partez slalomer à toute vitesse dans ce deuxième volet de cette simulation de glisse en 3D.

EDITEUR : NAMCO
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITE : DISPONIBLE

Fort du succès d'Alpine Racer, Namco nous remet ça contre toute attente. Toujours équipé de vérins pour plus de sensations, Alpine Racer 2 vous propose 3 courses pour 3 niveaux de difficulté. Graphiquement ultra-réaliste, le jeu bénéficie d'effets de brouillard et de blizzard, ainsi que d'un son éclatant grâce aux 200 watts de la borne ! Deux modes de jeu sont disponibles : le "Speed Racing", simple course contre d'autres skieurs, et le "Gate Racing", slalom à achever le plus vite possible. Avec deux vues différentes, un véritable système pour gérer les virages sur les carres et des sauts époustouflants, Alpine Racer 2 devrait vous donner encore plus de sensations que le premier !

TOP 5

La Tête dans les Nuages

Retrouvez, chaque mois, les classements des plus grands succès d'arcade dans les centres Sega, "La Tête dans les Nuages". Un moyen sûr pour ne pas se tromper une fois sur place.

TOP 5

- Alpine Surfer. NAMCO
- Touring Car. SEGA
- Tokyo Wars. NAMCO
- Sega Rally. SEGA
- Daytona USA. SEGA

TOP 5 JAMMA

- Raiden Fighters. TUNING
- Puzzle Bobble 3. TAITO
- Street Fighter VS X Men. CAPCOM
- Gretzky 3D Hockey. ATARI GAMES
- Vitua Fighter 3. SEGA



Comme dans les récents jeux de baston de SNK ou de Capcom, une jauge en bas de l'écran sert pour les attaques spéciales ou les super combos.

EDITEUR : VISCO
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITE : DISPO AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : N.C.

L'arène des jeux de combat est déjà pleine de candidats, mais certains éditeurs continuent de penser qu'ils peuvent apporter leur pierre à l'édifice et aller plus loin dans l'art et la manière de tabasser son prochain. L'éditeur Visco est de ceux-là, et il le prouve en sortant Breaker's, un jeu de baston... en 2D !



BREAKERS

Visco n'en est pourtant pas à son coup d'essai. Cette société, relativement petite comparée aux géants que sont Namco, Sega et autre Capcom, est spécialisée dans les jeux d'arcade, même s'il lui est arrivé par le passé de faire quelques incursions sur console.
Le scénario de Breaker's est sans surprise : un tournoi est organisé chaque année. Baptisé FIST (Fighting Instinct Severe Tournament), il a pour particularité de proposer une série de combats où tous les coups sont permis. Sa réputation vient également du fait que les vainqueurs sont grassement récompensés, et que chaque édition se solde par quelques cadavres. Au gagnant revient en outre l'insigne honneur de se mesurer à Monsieur Hoan, l'organisateur du tournoi. Mais personne n'est jusqu'à présent sorti vivant de ce dernier duel, qui d'ailleurs se déroule à huis-clos. En fait, un esprit puissant a pris possession du corps de Mr Hoan et se nourrit de l'énergie des combattants venus participer au FIST...
La particularité de ce jeu, outre qu'il va à contre-courant de la vague 3D, vient du fait qu'il ne contient ni attaques secrètes, ni personnages cachés ! Cela permet au débutant de ne pas trop s'y perdre. Mais il faut cependant être capable d'examiner les tactiques de combat de chaque protagoniste, et d'en tirer les conséquences... pour gagner !



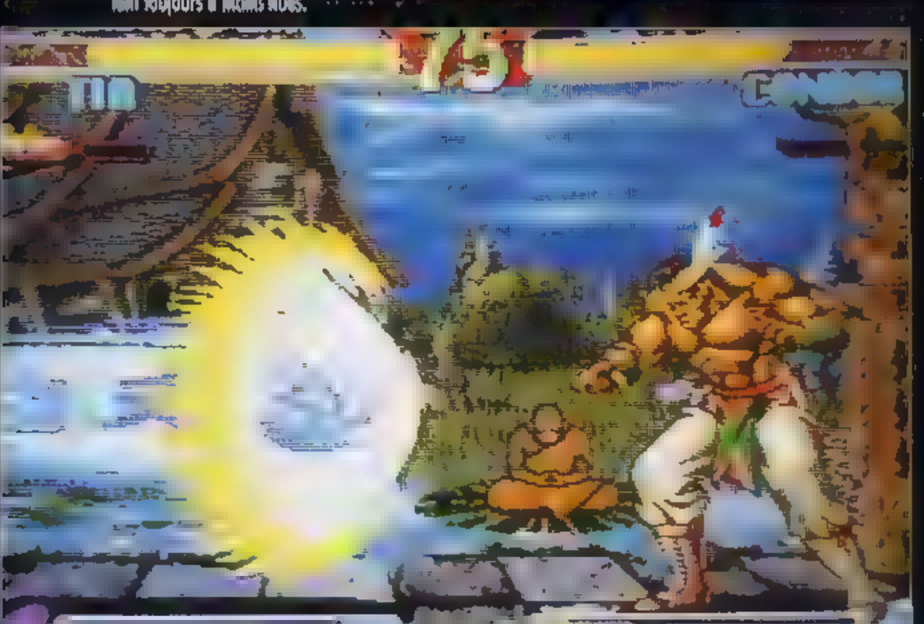
Entre autres qualités, Breaker's bénéficie de décors soignés et colorés.



Les coups sont assez variés, mais les combats se déroulent toujours à mains nues.



Chaque coup (kick ou punch) peut être administré à différentes intensités (faible ou fort). En appuyant sur une combinaison de deux boutons, on déclenche une attaque spéciale.




LA TETE DANS LES NUAGES
CENTRE SEGA
ESPACES DE SIMULATEURS VIDÉO INTERACTIFS
Ouverts 7 jours sur 7
MANX TT SuperBike
RESTEZ SUR LA PISTE À PLUS DE 200 KM/H
SLALOMEZ TOUTE L'ANNÉE
PULVÉRISEZ DES RECORDS DE VITESSE
• 5, Bd des Italiens - Paris 2ème
• Place d'Italie - Grand Écran - ITALIE 2 - Paris
• Centre Commercial LES 4 TEMPS - Porte - Niv.2 - Paris La Défense
• Les Halles du Beffroi - 22 bis, rue Général - 80 Amiens
• Centre Commercial ROSNY 2 - 93 Rosny
• Centre Commercial EURALILLE -



Ce mois-ci, Animepad vous emmène en Asie découvrir des manga, qui ne sont pas réellement des manga car ce sont des BD, au style "manga", mais qui ne viennent pas du Japon ! J'espère que vous avez tout suivi, sinon la suite est là pour ça. Nous nous arrêterons une fois encore sur le film Ghost in the shell qui débarque dans les salles de cinéma en France. Une chance supplémentaire de relancer la japanimation en lui donnant enfin ses lettres de noblesse. Bref, toute l'actu, comme d'hab.

Ghost in the shell au cinéma

L'actualité de ce début d'année 97, c'est la sortie d'un grand film d'animation japonais au cinéma. Le dernier événement de la sorte datait déjà d'un an et demi, c'était Porco Rosso. Cette fois-ci, changement de style avec l'adaptation d'un des nombreux manga de Masamune Shirow (Appleseed, Dominion...)
Ghost in the shell raconte les démêlés d'un major de police avec un inconnu qui parvient à pirater petit à petit tous les circuits et ordinateurs dans un Hong Kong du XXIe siècle. Jusque-là, rien d'extraordinaire, si ce n'est que le major en question est un cyborg (féminin) très perfectionné qui n'a d'humain que quelques misérables cellules de son cerveau. Une course va alors s'engager entre Kusanagi (c'est son nom) et le Puppet Master (c'est ainsi qu'on surnomme l'intrus), dont l'ambition ne se limite pas à la ville. Magouilles politiques, corruption, immunités diplomatiques ne font rien pour aider la police à le traquer, d'autant plus que l'enquête vise rapidement une manufacture de cyborg plutôt douteuse...
Le film est assez bien réalisé. S'il n'atteint pas quand même la qualité d'animation

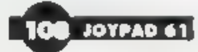
Réincarnations © S. Hiwatari / Hakusensha / JVC

Réincarnations en VF

Neuf mois après la sortie de la première cassette en V.O. sous-titrée, Reincarnations revient cette fois-ci pour une version doublée. Une bonne occasion de découvrir ou redécouvrir, ce petit chef d'oeuvre en trois parties. À Joypad on aime beaucoup en tous cas !



Ghost in the shell © M. Shirow / Kôdansha / Bandai Visual / Manga Ent



Les nouveaux manga

Au rayon des nouveaux titres, c'est Manga Player Collection qui ouvre le jeu avec la sortie de Magic Knight Rayearth, de Rampou et de Wingman (courant février), premier succès de Masakazu Katsura (Video Girl Aï). Chez Tonkam, Video Girl Len vient prendre la relève de Aï, le temps de deux volumes. Quant au manga X de Clamp, il est attendu (enfin !) pour ce mois-ci. Dargaud sort de son côté l'anime comics du film [illegible], qui reprend le dessin animé comme une BD en couleur. Enfin, J'ai Lu reprend la parution de City Hunter et Fly qui atteignent déjà 10 numéros.

Magic Knight Rayearth © Clamp / Kodansha

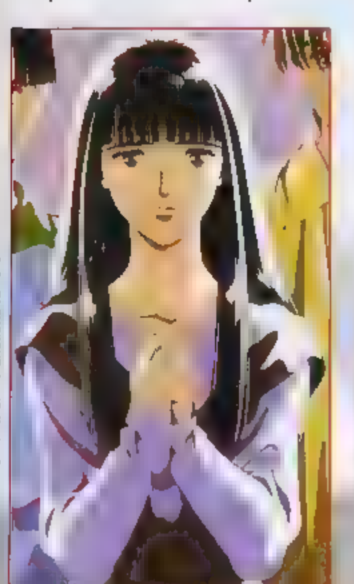






Réincarnations © S. Hiwatari / Hakusensha / JVC

d'Akira ou d'un Miyazaki, il a quand même bénéficié d'un budget conséquent, qui le place bien au-dessus d'une banale série d'OAV. Les décors sont fabuleux et les dessins soignés, bien qu'assez différents du style du manga (difficile à retranscrire en animation de toutes façons). La réalisation est signée Mamoru Oshii à qui on doit déjà les films de Patlabor. L'ambiance qui en ressort est d'ailleurs très proche de Patlabor 2 (une bonne partie du staff ayant travaillé sur ce film). C'est peut-être son défaut : non pas que Oshii soit un mauvais réalisateur, au contraire, mais parce que le spectateur ne doit pas s'attendre à trouver là un film rempli de poursuites et de combats. L'atmosphère est plutôt calme, presque zen et l'intérêt ne repose pas uniquement sur la recherche du Puppet Master, mais sur des remises en question de la société et de son avenir dans un monde entièrement informatisé. Cet individu, qui parvient à s'infiltrer dans n'importe quel endroit où il y a une connexion, est présent partout, y compris dans le corps même de Kusanagi.
Pour résumer, fans de DBZ s'abstenir et fans de Shirow ne vous attendez pas à retrouver exactement le manga, car le réalisateur en a fait son film à lui. Les autres, profitez de cette occasion, trop rare, de découvrir un dessin animé comme celui-ci sur grand écran. Croyez-moi, c'est autre chose que de le voir sur sa télévision, même en 16/9ème !



Réincarnations © S. Hiwatari / Hakusensha / JVC

Flash

Japon

- C'est le 25 mars que sortira en vidéo et Laser Disc au Japon le très attendu film «X» du manga de Clamp.
- Sortie de Burning Blood, un somptueux art-book rassemblant les plus belles illustrations couleur des manga de Masami Kurumada : Saint Seiya en passant par Kojiro et sa dernière BD, BT'X.
- Alice in cyberland est le nom pour le moins original d'une nouvelle série futuriste qui débutera bientôt à la TV au Japon.
- Pas de film de Dragon Ball GT cette année lors du prochain Toei Anime Fair de mars, qui fit jadis les beaux jours de DBZ au cinéma au Japon.
- Sailor Stars sera la dernière série de Sailor Moon à la TV. Elle devrait prendre fin ce mois-ci et sera remplacée par Cutey Honey que l'on n'avait pas vu à la télévision depuis plus de 20 ans.

France

- Outre Yu Yu Hakusho et Les chevaliers du Zodiaque, Dargaud devrait s'attaquer en manga à Conan, une histoire de détective très sympa de Gosho Aoyama.
- La cassette vidéo du film Les héros de la galaxie, vu au Cycle Cinémanga, contiendra à la fois la version sous-titrée et la version doublée du dessin animé, les deux étant à la suite.
- Les prochaines cassettes de Manga Vidéo n'arriveront pas avant le mois d'avril. Titre prévus : AD Police (du manga de Tony Takezaki) et Angel Cop (du cyberpunk par le dessinateur de Lodoss). Et Macross Plus Vol. 4 ? Pas prévu avant longtemps...
- C'est début mars que sortira City Hunter (chez AK Vidéo) en version sous-titrée et doublée. Un épisode inédit de 90 minutes.

Angel Cop : © JHV / DAST

X : © X Project

Héros de la galaxie : © Kitty Film / Tokuma Shoten

L'Asie des manga

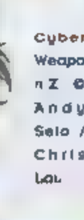
Si le mot manga a une origine japonaise, il a su sortir de ses frontières depuis plusieurs années, principalement dans beaucoup de pays d'Asie. Mais après les avoir importé, une nouvelle génération de dessinateurs s'est formée et a créé ses propres manga, dans son style, et pour son pays. Ce mois-ci, nous vous proposons un petit voyage à travers deux d'entre eux (Hong Kong et la Corée) pour découvrir ces manga pas tout à fait japonais.



Des manga tout en couleur à Hong Kong

Hong Kong, c'est la plaque tournante de l'Asie. Tout passe par là, même les manga. Ils ont commencé par être importés, puis inévitablement piratés (par des traductions sauvages et sans autorisation). Depuis, les choses se sont arrangées et la plupart des manga japonais traduits en chinois le sont de manière légale. Mais la petite île n'a pas empêché les talents de se développer et de faire ressortir toute cette culture partagée entre la Chine traditionnelle et la colonisation anglaise. Hong Kong compte de nos jours de très bons dessinateurs dont certains sont même publiés au Japon (chose assez rare).
En France, ce sont les éditions Tonkam qui nous ont fait connaître les manga chinois avec comme premier titre, il y a un an, Cyber Weapon Z de Andy Seto. Il faut dire qu'à Hong Kong, les très faibles coûts de production font qu'un dessinateur peut se permettre le luxe de réaliser des manga tout en couleur, ce qui en jette autrement plus qu'une planche en noir et blanc. Avec les publications récentes de Ennemi, La fureur du Dragon ou Célia, nous allons finir par croire que tous les manga chinois sont faits comme ça ! Je vous rassure, ils en font aussi en noir et blanc, comme au Japon.





Cyber Weapon Z © Andy Seto / Chris Lau

Cyber Weapon Z

Cyber Weapon Z est l'oeuvre d'Andy Seto pour les dessins et Chris Lau pour l'histoire. Andy Seto a toujours été un passionné de manga et son maître spirituel n'est autre que Yoshikazu Yasuhiko (auteur et réalisateur de Venus Wars et Arion). Il s'en inspire d'ailleurs beaucoup dans sa manière de dessiner et Park Iro, le héros, est le portrait craché du héros de Venus Wars ! Les mauvaises langues diront aussi que les autres personnages s'inspirent très largement de Dragon Ball, Fatal Fury... Et alors ? Le fait est que l'ensemble est très réussi graphiquement parlant, d'autant plus que les éditions Tonkam font imprimer les ouvrages directement chez l'éditeur original chinois, ce qui permet d'avoir exactement la même qualité d'impression que l'édition originale.

«Les manga chinois s'inspirent souvent de personnages japonais»

L'histoire quant à elle se déroule dans un étrange monastère. Perché dans les airs, il abrite les plus grands champions d'arts martiaux de l'univers qui suivent ici un entraînement spécial qui leur permettra de maîtriser toutes les techniques de combat possibles. Deux nouveaux élèves viennent d'arriver : Anling une charmante jeune fille et Park Iro, un garçon assez froid et mystérieux. Ce dernier n'est d'ailleurs pas venu uniquement pour apprendre le combat (qu'il maîtrise déjà assez bien), mais pour rechercher quelqu'un dont il veut se venger... Un récit qui met un peu de temps à s'installer, mais qui devient intéressant à la fin du premier tome (dommage, pour le moment il n'en existe que deux). Le prochain ne devrait plus tarder à paraître, mais il ne faut pas être trop presser car Andy Seto prend généralement son temps pour dessiner. Tant mieux, du moment qu'il continue à le faire bien.

L'art-book de Cyber Weapon Z

Impossible ! C'est le nom de cet art-book chinois rassemblant les plus belles illustrations couleur d'Andy Seto. Impossible de ne pas l'avoir, surtout si on a apprécié le manga, car il est vraiment magnifique ! On y apprend même que le dessinateur est aussi un fan de Madoka, l'héroïne d'Orange Road. Il n'a d'ailleurs pas pu résister au plaisir de glisser à la fin quelques-unes des illustrations qu'il a redessiné à partir de photos bien connues.

Cyber Weapon Z en 3D

L'année dernière, le succès de la BD a donné l'envie à l'éditeur Freeman de produire un dessin animé. Pour sortir de l'OAV traditionnelle, il fut décidé d'en faire un dessin animé en quatre épisodes entièrement créé par ordinateur. Le résultat ne fut que moyennement réussi car au final, on avait plus l'impression de voir une introduction de jeu vidéo qu'une séquence de film. De plus, les techniques dans ce domaine évoluent tellement vite que d'ici un ou deux ans, on en rigolera comme lorsqu'on revoit les premières intros en 3D des vieux jeux. Cela dit, la première cassette était présentée dans un superbe coffret collector, accompagnée de trois mini art-book qui valaient le coup.

Célia

Les éditions Tonkam viennent de sortir une autre BD aux dessins au moins équivalents à ceux de Cyber Weapon Z : Célia. Ce manga dessiné par Patrick Yu (qui était récemment en France pour des séances de dédicaces) est basé sur un scénario de Chris Lau. Nous voici plongé en plein coeur d'un récit d'heroic fantasy. On y retrouve les créatures habituelles de ce genre d'histoires (dragons, gobelins, chevaliers et même un centaure), sans oublier la princesse du royaume, Célia. Cette dernière vit dans un château et pour sortir au grand air, elle n'hésite pas à s'habiller comme une servante pour passer incognito. Lors d'une escapade en ville, elle va s'embarquer malgré elle dans une bien périlleuse aventure.
Un sujet assez classique, mais des dessins une fois de plus très jolis, bien que certains d'entre eux rappellent d'autres classiques de l'heroic fantasy, principalement Lodoss.

Ennemi

Ennemi est un autre manga chinois entièrement en couleur qui paraît chaque mois en kiosque (chez Imagika) dans un petit fascicule d'une trentaine de pages, un peu comme les comics américains. Comme pour Cyber Weapon Z, les dessins sont magnifiques bien qu'ils s'inspirent beaucoup d'oeuvres nippones, notamment Ken le survivant... L'histoire nous plonge dans le futur de notre pauvre Terre, un futur très noir depuis qu'un immense astéroïde est entré en orbite autour, créant ainsi une seconde lune dix fois plus grande que celle que nous avions jusque-là. Cet évènement a profondément modifié l'Homme, qui ne peut plus se reproduire et qui est donc condamné à disparaître assez vite. Depuis, la planète est devenue un vrai chaos où des bandes s'affrontent pour une survie éphémère. Pourtant, une légende raconte qu'il existe quelque part un endroit de paix et d'amour où tout est encore possible. Wenju et sa soeur Waïsu parcourent le monde à la recherche de ce paradis. En chemin, ils


Célia © Patrick Yu / Chris Lau
Ennemi © Jonesky Limited



vont croiser d'autres guerriers qui les rejoindront. Mais il devront surtout affronter le Triangle d'Or, une organisation sans pitié qui dément formellement l'existence de ce lieu. Mensonge ? Il est fort possible qu'ils veuillent en fait se le préserver.
Une histoire sans grande originalité, mais qu'on lit quand même agréablement et assez vite

Bruce Lee en manga

Les éditions Imagika ne s'arrêtent pas là, en lançant prochainement en kiosque une autre BD toute en couleur et en 3D La fureur du Dragon mettra en scène Bruce Lee dans un manga dont les personnages font beaucoup penser aux dessins de l'intro de Tekken !

La Corée, plus réservée

La Corée a aussi commencé à s'intéresser aux manga en les important du Japon, mais en plus petit nombre. Le phénomène ne s'est pourtant pas autant développé qu'à Hong Kong. La Corée vit un peu la même situation que la France, dans le sens où les manga sont souvent perçus comme violents et érotiques, et subissent une forme de blocus pour les empêcher d'être trop diffusés. Ce phénomène est d'autant plus amplifié que la Corée et le Japon n'ont pas toujours été très lié historiquement. Ainsi, à la télévision coréenne, les rares productions japonaises qui sont diffusées sont des séries gentilles et douces (comme les productions de Nippon Animation : Maya l'abeille, Le petit Lord...). Même nos dessins animés français trouvent des acquéreurs. Quant à la production locale, elle est très pauvre et les dessins animés sont souvent calqués sur des modèles américains, avec un graphisme un peu japonais et une animation réduite au minimum
Pour les manga, quelques auteurs ont cependant réussi à se faire un nom en adoptant un style «manga» à la fois dynamique (abordant des thèmes qui intéressent les jeunes comme le fantastique, la science fiction ou l'heroic fantasy), mais tout en restant dans le cadre des valeurs strictes de la société coréenne. Les oeuvres les plus populaires sont connues en France, puisque ce sont Armagedon de Hyun Se Lee et Red Hawk de Ji Sang Weol.

Armagedon

Le premier pas à franchir pour se plonger dans ce manga, c'est les dessins. Ils sont typiquement coréen et celui qui est trop habitué au style japonais aura bien du mal à ne pas les trouver affreux. Une fois cette étape franchie, l'histoire prend heureusement le dessus avec un début original. Tout commence il y a des millions d'années dans l'espace. Nous assistons à la naissance de notre planète, la Terre, en présence d'une civilisation très avancée Puis d'un coup, nous voici projetés dans le futur en 2150. La Terre est devenue un vaste chaos où semblent s'affronter deux forces, dont l'une est visiblement supérieure. Enfin, un troisième changement d'époque nous amène cette fois-ci de nos jours, en Corée ! La vision du futur n'était qu'un affreux rêve de Hyesong, un lycéen banal et pas trop bosseur Peu à peu on découvre son entourage, sa petite amie, ses copains qui le charrient et une nouvelle élève, Mary, qui vient d'arriver dans sa classe Jusqu'au jour où pendant un cour de gym, on lui tire dessus ! Pourquoi ? Ça vous le découvrirez vous-mêmes. .
Armagedon est édité en français depuis peu chez Dargaud et compte déjà quatre volumes sur les 13 prévus.
Le manga a récemment fait l'objet d'un long métrage d'animation.

Red Hawk

Red Hawk est un des grands succès des manga coréens en 1994/1995, à tel point qu'un long métrage d'animation fut réalisé il y a deux ans. Ce fut alors la consécration pour cette BD très appréciée. Red Hawk est un peu le Dragon Ball coréen. Son héros, dont les cheveux changent de couleur et se dressent sur sa tête lorsqu'il combat, n'est pas sans rappeler notre bon vieux Son Gokū ! Ajoutez à cela des combats sur fond de clans ninja et légendes asiatiques et le tour est joué ! J'oubliais. Red Hawk (L'aigle rouge, c'est le nom du héros) a aussi un bâton (magique ?).
Malgré tout, les dessins sont plus proches du style japonais que ceux des BD de Hyun Se Lee

Shoma © Hwang Yong Sopp / Yong Kyung Il / Dai Wong Publishing







Armagedon ©Hyun Se Lee





Red Hawk © Dai Won Publishing Co





BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer sous enveloppe affranchie accompagné de ton règlement à JOYPAD-TSA 20215-92892 NANTERRE CEDEX 9

❑ Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11n°)
et je reçevrai le coffret des super saïajin DRAGON BALL Z
pour 239F seulement au lieu de ~~421F~~ soit
plus de 40% de réduction!

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par:

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire
n° /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/

Expire le /_/_/ /_/_/ Signature :
(parents pour les mineurs)

▼ Je note ici mon adresse (en majuscule)▼

PRENOM: .... NOM: ....
ADRESSE: ....
CODE POSTAL: /_/_/_/_/_/
VILLE: ....

Ma console: ....
Mon pseudo ....
(à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin pour profiter de 120 min de connexion gratuites sur le 3614 JOYPAD.)

JP081

Tu peux acquérir chaque numéro de Joypad au prix de 32F et le coffret de saïajin au prix de 69F. Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Délai d'expédition de ton coffret super saïajin: 4 semaines environ après réception de ton premier numéro.



Ce mois-ci, des révélations fracassantes sur Spider-Man, l'arrivée d'une nouvelle héroïne et aussi de mauvaises nouvelles ...

Passé Présent



© Semic Editions



Spider-Man comme vous l'avez rarement vu. Alors que les différents crossover avec les clones de l'homme Araignée s'achèvent et que l'on sait désormais que Peter Parker est un clone, et que le véritable Spider-Man s'appelle Ben Reilly, voici un magnifique album qui relate les premiers exploits de notre tisseur de toile préféré. Dans cet album, dont le dessin à la peinture est signé Paul Lee, Peter Parker vient juste d'être piqué par une araignée radioactive et découvre peu à peu l'étendue de ses pouvoirs. On y voit même apparaître Jonah Jameson, et vous comprendrez d'où lui vient sa haine pour Spider-Man. Un excellent comics.

Semic - 30F

Witchblade

Lara Croft a trouvé une héroïne plus belle à "tomber raide" qu'elle. Sara Pezzini. Cette femme-flic, aux formes plus que généreuses, se fait descendre un jour pour sauver son collègue ; elle "renaît" grâce à un gant magique extraterrestre, le "witchblade". Elle devient alors une sorte d'ange de la mort aux pouvoirs dévastateurs. La dernière publication Image est excellente, avec des dessins signés Michael Turner, dont le style se situe à mi-chemin entre le comics et le manga.



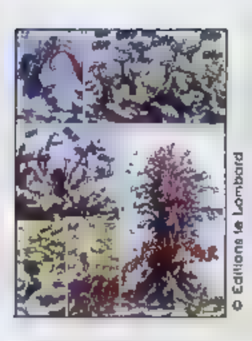
© Semic Editions



Semic - 23 F

Géants



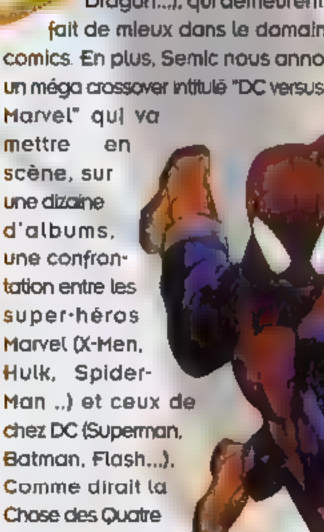


© Editions le Lombard

D'accord, la saga Thorgal est très éloignée de l'univers du comics. Mais cette série comporte tellement d'éléments fantastiques proches de l'heroic-fantasy, que chaque album est un événement et fait hurler de joie ses fans (dont TSR fait partie) les nuits de pleine lune. Rappelons que Thorgal est un extraterrestre qui, bébé, a été trouvé et adopté par un chef viking. Marié à Aaricia, la fille d'un autre puissant Viking, Thorgal a eu deux enfants : Jolan (qui possède d'étranges pouvoirs) et Louve. Au cours des vingt et une premières aventures de la vie de Thorgal, la plupart des différents événements se sont déroulés sur fond d'elfes, de sorcellerie et de magie. Bref, comme le vin, Thorgal se bonifie en vieillissant (ce qui n'est pas le cas de Trazom qui, en ce moment, cherche une femme pour connaître autre chose que les jeux vidéo et les courses de Formule 1). On retrouve donc Thorgal, amnésique depuis trois ans et connu désormais sous le nom de Shaïgan-Sans-Merci. Un de ses anciens amis le reconnaît et lui révèle sa véritable identité. Pour retrouver ses souvenirs, Thorgal doit se rendre dans le Pays des géants et ramener un anneau sacré au dieu Odin. Comme d'habitude, une fois avalées les 48 pages, on se dit : "Vivement le prochain !" ; et on relit à la suite la saga dans son intégralité.

Éditions Le Lombard - 59 F

Bad news



Une triste nouvelle pour finir. Titans, Strange, Nova, Special Strange et toutes les Versions Intégrales comme les X-Men, Cable ou Facteur X, c'est FINI ! Eh oui, même vos larmes n'y changeront rien, le contrat entre Marvel et Semic n'étant pas renouvelé, ces publications cessent sous ce nom-là. Les reverra-t-on, et quand ? Mystère... En attendant, Semic garde les publications Image (Spawn, Gen 13, Savage Dragon...), qui demeurent ce qui se fait de mieux dans le domaine du comics. En plus, Semic nous annonce un méga crossover intitulé "DC versus Marvel" qui va mettre en scène, sur une dizaine d'albums, une confrontation entre les super-héros Marvel (X-Men, Hulk, Spider-Man ...) et ceux de chez DC (Superman, Batman, Flash...). Comme dirait la Chose des Quatre Fantastiques, "ça va chauffer" !



© Marvel Comics

À la carte



Par Serge Fe[illegible]er

Dark Age : Feudal Lords (en français)



Votre truc, c'est chef de gang ? Les banlieues n'ont plus de secret pour vous, et les raids nocturnes contre les gangs adverses électrisent votre corps tout entier ? Alors Dark Age : Feudal Lords est fait pour vous. En effet, vous incarnez un chef de gang dans un univers cyber-punk, dans lequel la survivance de votre clan passera par l'anéantissement des adversaires.

Et une fois de plus, Descartes nous gratifie d'un chef-d'œuvre. Très belle présentation, livret de règle d'une grande beauté et des cartes à nouveau très très belles.

Le livret de règle est clair et précis, et après quelques petites parties vous allez apprécier l'étendue de ses possibilités. Vous vous rendrez vite compte qu'il faudra allier toute la finesse de votre réflexion, pour bien gérer un système de points de commandement et de logistique ceci vous permettra d'enrôler les combattants dans votre équipe aux fins d'une tactique sans faille pour vaincre votre adversaire. De plus, l'utilisation très savamment dosée de dés dynamise le jeu et apporte une petite touche de fatalité qui pimente le jeu. Des heures de plaisir en perspective.

Éditeur : Descartes

Wildstorms (en anglais)



Tiré des comics américains de chez Image, Wildstorms est un jeu dans lequel vous allez devoir faire mordre la poussière à votre adversaire pour gagner. Constituez une équipe de super-héros et allez affronter d'autres gros Bill dans des combats titanesques. Le jeu est soigné, et on s'y laisse facilement prendre. De plus, il introduit une nouvelle variante aux règles de ce type de jeu : la possibilité de jouer une campagne, ce qui donne à vos parties plus d'ampleur. Un jeu bien sympathique.

Éditeur : Wildstorms productions

Ani-Mayhem (en anglais)

Jusqu'à aujourd'hui, la frustration vous accablait : vous aviez toujours rêvé de faire du dessin animé, mais vous ne saviez pas dessiner... Dur, me direz vous ! Le scoop de Joypad ce mois-ci, c'est un diagnostique rassurant : vous êtes guéri ! Eh oui !! Je m'explique : Ani-mayhem va vous permettre de jouer seul ou à plusieurs et vous donnera l'impression d'être dans un dessin animé japonais et de vraiment vous éclater. De plus, son système de règle simple permet de commencer très vite et de bien s'amuser.

Éditeur : Pioneer



The X Files (en anglais)



Le jeu de carte tant attendu arrive enfin. Il n'y a pas à dire c'est du travail soigné, tant dans sa présentation que dans le rendu de l'ambiance. Un vrai plaisir !

Starter sobre, scellé comme il se doit par un «X». À l'intérieur, deux livrets indépendants pour chaque système de règle, le jeu de base et les règles avancées (pas bête et pratique), ainsi qu'une check-list qui permet, tout au long du jeu, de pointer et au bout du compte de découvrir la carte cachée de votre adversaire.

Hein ? Mais quelle carte cachée ? Mais si, dans la série, Scully et Mulder cherchent à résoudre une énigme à chaque épisode. Dans ce jeu, vous dirigez une équipe de quatre agents du FBI pour élucider l'énigme de votre adversaire. À tour de rôle, vous jouez soit votre équipe, soit les conspirateurs afin de protéger votre «petit secret».



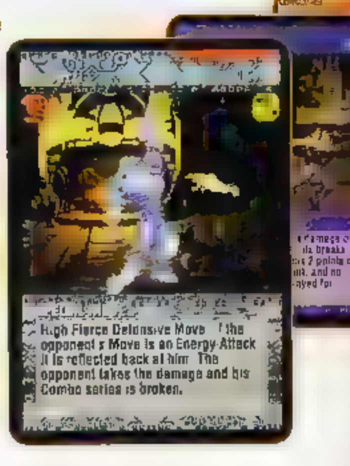
Un bon jeu d'investigation. Les fans de la série adoreront, les autres apprécieront l'ambiance et les possibilités offertes par ce jeu. À ne pas manquer.

Éditeur : USPC Games

Killer Instinct (en anglais)

J'ose, j'ose pas... J'ose, j'ose pas... Allez, j'ose... Le jeu de cartes Killer Instinct est en fait une erreur, j'en suis sûr aujourd'hui ! Il était censé restituer les sensations du jeu sur console, mais non, rien, flop ! En fait, les joueurs de jeux vidéo préféreront leur console, et ceux qui jouent aux cartes économiseront pour acheter une console afin d'apprécier ce jeu à sa juste valeur.

Éditeur : Topps Card Games



ASTUCES

Kendy ("J'en ai pour plus d'un hors-série d'astuces sur quame !").

Non, je ne suis pas un vendu à la cause de la PlayStation, ce n'est pas de ma faute si il n'y a presque rien à se mettre sous la dent sur Saturn ! Mais bon, quoi qu'il en soit (et vous n'y pourrez rien, na !), vous trouverez tout de même les astuces les plus fraîches sur le robotissime Virtual On, ainsi que le tip pour jouer avec le boss de fin de niveau de Samurai Shodown 3 ! Sur PlayStation, pour le coup, c'est une avalanche d'astuces qui va déferler sur votre console. Si vous vous posez encore des questions sur Tomb Raider, Pandemonium! et autres, vous serez satisfaits d'apprendre que la suite de cette rubrique vous réservera de grandes surprises !

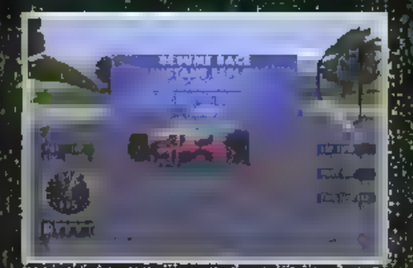
BLAZING DRAGONS — PLAYSTATION

PASSWORD
Voici le password du dernier niveau : V?U5MK 4N6LUL OHW5CB.

ANDRETTI RACING — PLAYSTATION



NOUVELLES OPTIONS
Pendant une course, faites Pause puis placez le curseur sur l'option "Race Statistique". Pressez simultanément sur les boutons : L1+L2+R1+R2+✖+●+Select et un nouveau menu apparaît.



Faites Pause puis placez votre curseur sur cette option.

Le menu inédit, tout beau tout neuf.

STREET RACER — PLAYSTATION



LES GUIDES DES CIRCUITS
Mot de passe : "TRAFIK".



POUR AVOIR LE LAPIN ET L'ACCÈS À TOUS LES CIRCUITS
Entrez en mot de passe : "TURGAY".



Mot de passe : "NEXAT".



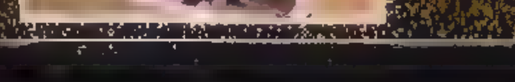


Mot de passe : "DOUGAL".



Vous avez droit à tous les circuits...

...et même plus lapin !



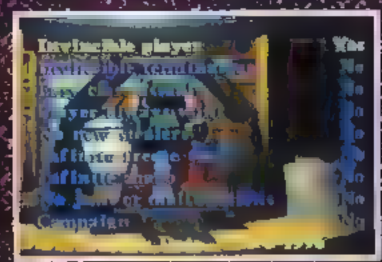
SPACE HULK
PLAYSTATION

POUR ACCÉDER AU MENU SECRET

Au début du jeu, à l'écran où il y a deux portes, faites L1+✖, relâchez. Appuyez ensuite sur ✖ tandis que vous laissez le bouton L1 enfoncé jusqu'à la fin de la manipulation. Faites ensuite ■, Droite, ✖, ▲, ✖, Bas, ✖, ■, Droite, ✖. Le menu secret apparaîtra alors et vous proposera plein de choses intéressantes.



Les manipulations se font sur cet écran.

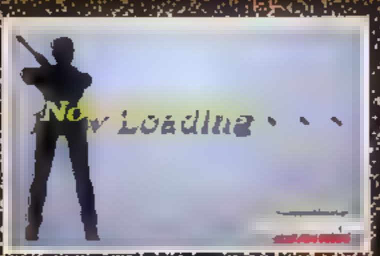


Voici le menu secret.

COBRA THE SHOOTING
PLAYSTATION

POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX

Sur l'écran "Loading", maintenez simultanément les boutons Haut+L1+R2+✖ enfoncés. Un menu de sélection des niveaux apparaît juste après.



Faites Haut+L1+R2+✖ sur cet écran.



Un sélecteur de niveau est disponible.

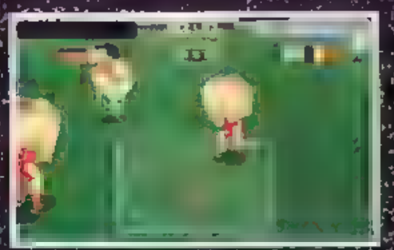
SUPER FOOTBALL CHAMP
PLAYSTATION

POUR AVOIR DES GROSSES TÊTES

Sur l'écran de sélection des joueurs, faites L2+▲+●. Il suffira ensuite de maintenir les mêmes boutons enfoncés pendant le jeu pour obtenir des joueurs à grosse tête.



Effectuez la manipulation sur cet écran.



Voilà l'équipe de football !

FIRO AND KLAWD
PLAYSTATION

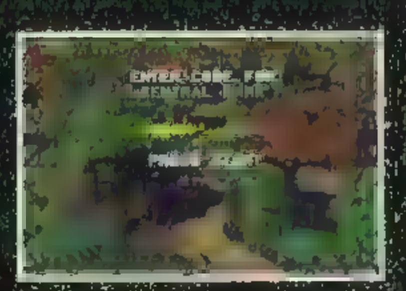
Placez le curseur sur "Option" à l'écran principal, puis faites R2, R1, L1, L2. Sélectionnez ensuite le menu des Options. Une fois à l'intérieur, vous verrez qu'une nouvelle icône sera apparue. Elle s'intitule "TRICHE".



Sélectionnez "TRICHE".

CODE DES NIVEAUX

Back Alleys : MOOMIN
Back Street : MOONPIG
Back Street B : MOONPIGEON
Back Roofs : SNUFFKIN
Main Street : LITTLE MI
Main Street B : LITTLE MO
Vinnie's Scrap Yard : SOUP DRAGON
Vinnie's Scrap Yard B : SUPER DRAGON
ICU Chemical Plant : HEMULEN
Pier 13 Docks : CHARLTON
Johnnie's Warehouse : TROLLKIN
Central Park : SNORK
Central Ice Rink : IRON CHICKEN
Subway on Main : MAMOOLA
Subway on Main B : MOMOOLA
Station on 6th : KAPYBARA
Station on 6th B : CAPYBARA
The Boss's Mansion : BODGER
R'n'R's Building Site : SLINKY
Rats Bar : CORBRILLION
Posta-La Vista : CROBATRON



Choisissez "Level" puis entrez les codes donnés selon votre choix.

ASTUCES

TOMB RAIDER — PLAYSTATION

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES ET LES MUNITIONS

Commencez une partie, puis pressez le bouton Select pour afficher vos items. Sur cet écran, faites L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1. Lara pousse alors un soupir. Faites ensuite Bas, puis Haut. Vous aurez toutes les armes et les munitions sous la main et ce, dès le début du jeu. C'est quand même fort, ça !

Pressez Select, puis faites les manipulations sur cet écran.



Faites Bas puis Haut.



Et voilà, l'arsenal !

STAR GLADIATOR — PLAYSTATION

POUR JOUER DANS L'OBSCURITÉ

Sur l'écran de sélection des personnages, après avoir validé votre combattant, maintenez enfoncés simultanément les boutons R2+L2+Bas.



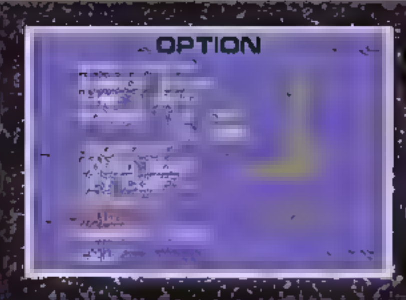
Maintenez simultanément les boutons R2+L2+Bas enfoncés.



Dans le noir, vous pourrez admirer les effets de lumière.

POUR FAIRE APPARAÎTRE DES MURS INVISIBLES

Il faut terminer le jeu une fois, puis revenir à l'écran principal afin de sélectionner le menu des options. Le mode "Wall" est apparu dans le menu. Cette option permet de ne pas sortir du ring, puisque vous rebondirez contre un mur invisible.



POUR JOUER AVEC LES PERSOS CACHÉS

BILSTEIN

Choisissez le mode Arcade. Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncé le bouton Select, puis placez le curseur sur la case de Gore. Ensuite, faites ✖, ●, ✖, ●, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ✖+●. Lorsque le tip est enclenché, des flèches apparaissent à droite de la case de Gore.



Faites la manip.





KAPPAH

Placez le curseur sur Gore, puis maintenez enfoncé le bouton Select. Tout en maintenant Select, allez sur Hayato puis faites ●, ■, ▲, ■, ✖, ■, ▲, ■, ●, ■, ✖+▲.



BLOOD

Attention, pour pouvoir sélectionner ce personnage, il faut suivre rigoureusement les manipulations suivantes. Maintenez le bouton Select enfoncé puis allez sur Bilstein sans faire de détour. Là, faites ✖, ■, ✖, ■, ✖, ■. Le bouton Select toujours enfoncé, allez sur Kappah sans faire de détour puis faites ●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, L1+R1. Relâchez Select. Un léger sifflement vous informera alors que Blood fait partie des personnages disponibles.



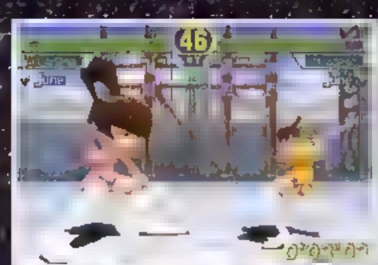
Bilstein est arrivé !

POUR JOUER AVEC DES GROSSES TÊTES

Sur l'écran "Vs", c'est-à-dire l'écran juste après la sélection des personnages, maintenez enfoncés les boutons Droite+■+●+Start jusqu'à ce que le jeu commence.



Sur cet écran, maintenez Droite+■+●+Start.



ASTUCES

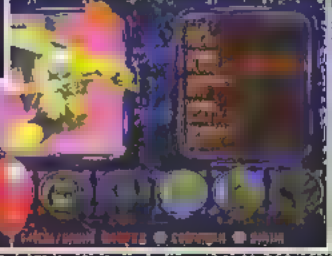
RE-LOADED
PLAYSTATION

[illegible]

POUR JOUER AVEC FWANK
Sur l'écran de sélection des personnages, allez sur Mama puis pressez les boutons suivants : L1, ● R1, Bas, Bas, R1, ● L1, L1.
Un ballon apparaît et se rend sur la première case de sélection. Il suffit alors de sélectionner cette case pour jouer avec l'affreux Fwank !



Un ballon rouge vient se placer sur la première case.



Et voilà l'affreux Fwank !

PANDEMONIUM !
PLAYSTATION

LES CHEAT-CODES
Entrez ces codes dans le menu des passwords pour bénéficier des différents [illegible] !



TWISTEYE : [illegible] L1+L2, puis bougez [illegible] Faites Bas pour [illegible]

ENTER PASSWORD
THETHING
MUTANT MANIA!

THETHING : [illegible] L2, puis pressez Rond pour [illegible]



HARDBODY : [illegible]



OTTOFIRE : [illegible]

BODYSWAP : [illegible]



LES CODES
Niveau 6 : AFACBAIK
Niveau 7 : EFAIAKDI
Niveau 8 : PHAIBGL
Niveau 9 : AHACBAJC
Niveau 10 : EIIIAKBC
Niveau 11 : AIICFAIG
Niveau 12 : MICBAA
Niveau 13 : TDIIAKDC
Niveau 14 : AKACIAAD

TOMMYBOY : Chaque fois que vous [illegible]

ENTER PASSWORD
TOMMYBO
FULL TILT!

ENTER PASSWORD
CASHDASH
SPEED GREED!

CASHDASH : Chaque fois que vous [illegible]

CORONARY : [illegible]



ENTER PASSWORD
VITAMINS
LIFE OF THE PARTY!

VITAMINS : [illegible]



BORNFREE : [illegible]

Extrait du Journal Intime de M. Zlu

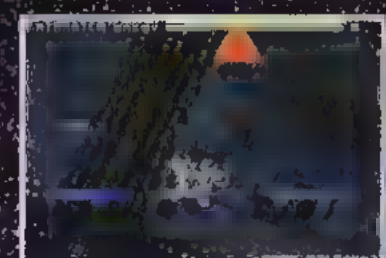


ASTUCES

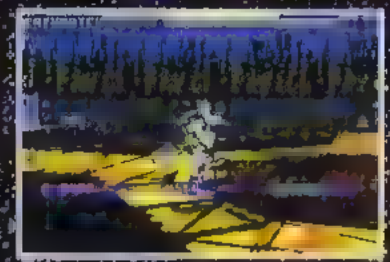


POUR OBTENIR TROIS VUES DIFFÉRENTES

Pendant le jeu, pressez simultanément sur les boutons X+Y+Z.



Cette vue sera pour certains bien plus maniable.



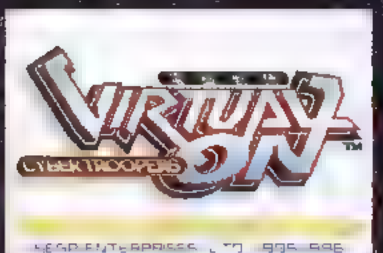
Vous aurez aussi droit à une vue "de golf".



Et vous voilà de retour à la vue normale !

POUR JOUER AVEC JAGUARANDI

A l'écran-titre du jeu qui affiche "Press Start Button", maintenez la direction vers le bas, puis pressez simultanément les boutons L+R. Si la manipulation est correctement réalisée (elle est dure, hein ?), vous entendrez un son d'explosion. Rendez-vous ensuite à l'écran de sélection des méchas, vous verrez qu'au fond vers la droite se cache ce coquin de Jaguarandi.



Maintenez la direction vers le bas, puis pressez simultanément les boutons L+R.



Oui, le grand méchant boss.



POUR JOUER AVEC WHITE TEMJIN ET WHITE RAIDEN

A l'écran-titre du jeu qui affiche "Press Start Button", maintenez la direction vers le haut puis pressez simultanément les boutons L+R. Si l'astuce est réussie (bravo, vous êtes trop fort !), vous entendrez un son d'explosion. Sur l'écran de sélection des méchas, Temjin et Raiden sont maintenant tout blancs.



White Temjin.

White Raiden.

SAMURAI SHODOWN 3

SATURN

POUR JOUER AVEC LE BOSS

Choisissez le mode Versus puis, une fois sur l'écran de sélection des personnages, placez votre curseur sur la case de Haomaru. Faites ensuite Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Droite, Bas, Droite, Droite, Haut, Gauche, Gauche. En validant ensuite votre personnage lorsque le chronomètre est à "Time 03", vous obtiendrez le boss du jeu !



Mettez vous en Versus Mode.



Faites les manipulations sur cet écran.

LES COUPS DE ZANKURO

Avant, Arrière+A.
Bas+C.
Bas, Diagonale avant-bas, Avant+un des boutons.
Bas, Diagonale arrière-bas, Arrière, Avant+un des boutons.
Avant, Bas, Diagonale avant-bas+un des boutons.
Arrière, Diagonale arrière-bas, Bas, Diagonale avant-bas, Avant+Z.
Arrière, Diagonale arrière-bas, Bas+AB.
Fatalité : Bas, Bas, Bas, Diagonale avant-bas, Avant+AB.



POUR JOUER AVEC UN NOUVEAU PERSONNAGE

A l'écran de sélection des personnages, faites Haut trois fois, Bas trois fois, et Haut sept fois. Une nouvelle tête apparaîtra.

TEMPEST X3

PLAYSTATION

POUR PASSER LES NIVEAUX

Pendant le jeu, quel que soit le mode choisi, pressez et maintenez un à un les boutons L1, R1, Diagonale haut-gauche, ▲, ●, Start, Select. Vous entendez alors un son d'explosion (si la manipulation est correctement effectuée). Ensuite, pressez et maintenez un à un les boutons L2, R1, ✖, ▲, Bas. Une voix off confirme votre succès. Il suffira alors pendant le jeu de presser sur les boutons L1+L2+R1+R2 pour passer directement au niveau suivant. Attention, pour que le tip fonctionne, il faut qu'il n'y ait aucun vaisseau ennemi sur votre toile ! Pressez donc sur les boutons en tout début de partie.



La manipulation est à effectuer sur cet écran.

BLAST CHAMBER

PLAYSTATION

POUR AVOIR DES VIES INFINIES

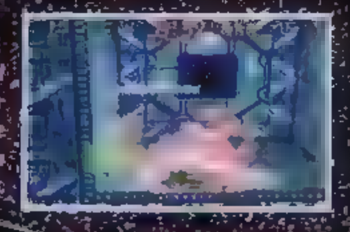
Dans le menu général des options, faites ■, Gauche, ■, Droite, ●, Bas, ●, Haut. Si tout va bien, le curseur retombe sur l'option "Games". Sélectionnez alors ce menu en pressant sur le bouton ✖, puis choisissez le mode "Solo Survivor" avant de commencer une partie que vous avez toutes les chances de gagner...



Choisissez dans ce menu le mode "Solo Survivor".



Faites les manipulations sur cet écran.



Si vous avez fait l'astuce correctement, le décompte de vos vies ne s'opère pas.

TIME COMMANDO

PLAYSTATION

POUR ÊTRE INVINCIBLE

Commencez une partie, puis actionnez la pause en pressant le bouton Start. Ensuite, allez sur l'option "Sound FX" et faites la manipulation suivante : ✖, ▲, ▲, ●, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ■, ✖. Si l'astuce a fonctionné, vous entendez un bruit.









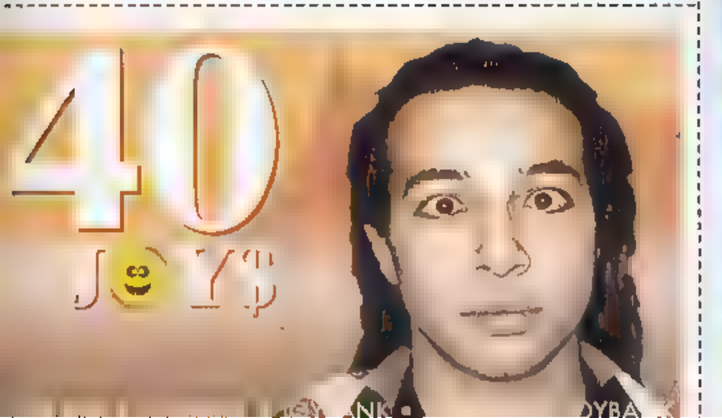












$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

JOYB

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

M. Zlu sait qu'ils sont parmi nous... C'était après les fêtes. Il faut dire que M. Zlu, Raymond pour les intimes, avait beaucoup bu, mais quand même. Il revenait chez lui, à bord de sa 4L aux couleurs de la voiture de Starsky et Hutch. M. Ogl, du temps où il pouvait encore parler, lui avait dit dans son langage si pittoresque : "Wouah, la caisse ! Ça jette, les couleurs !". Il faut dire que Paul Michael Glaser lui-même avait envoyé un télégramme de félicitations que M. Zlu avait accroché aussitôt au-dessus de sa cheminée entre le portrait de M. Bernard Menez ("l'un de nos grands artistes nationaux", pour reprendre les termes de Mme Bli) et la photo du supermarché G30 avant sa disparition en juin 63. Bref, M. Zlu revenait chez lui lorsque soudain devant lui, surgie de la nuit, atterrit une soucoupe volante ! Vrai de vrai, et malgré les quatre portos, les quelques bières, le vin de pays et les trois cognac, M. Zlu en était sûr, pas de doute. Ils ne cessaient de répéter : "Vopapiésivouplém'sieur, Vopapiésivouplém'sieur, Vopapiésivousplém'sieur...". Complètement incroyable ! Après quelques tentatives de communication maladroites ("Moi, Raymond. Toi, qui ?"), M. Zlu décida qu'il fallait faire de ce jour un jour férié en l'honneur des ET. C'est ainsi, après être revenu chez lui sans trop savoir comment, qu'il commença sa collection Evangelion. Mais pour les lecteurs de Joypad, et après s'être vu à Videogag lors de ce soir fatidique, il fait cadeau de ces perles vraiment rares... Alors que le jeu vidéo arrive (cf. Joypad 60, page 45), ces objets-là pourraient bien devenir des collectors...

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK [illegible]

Lot n°1 : 1 jeu "Crash Bandicoot" sur PlayStation
- 31 710 Joy$: Boucherat Marianne
- 25 000 Joy$: Perreira Florent
- 20 000 Joy$: Marles Carine
- 18 900 Joy$: Fabregue Régis
- 15 980 Joy$: Lecomet Nicolas

Lot n°2 : 1 jeu "Wipeout 2097" sur PlayStation
- 46 892 Joy$: Crochard Samuel
- 25 000 Joy$: Ricardo Alain
- 23 800 Joy$: Pollack Thierry
- 10 890 Joy$: Coiffier Martin

Lot n°3 : 1 jeu "Gex" sur Saturn et 1 T-shirt assorti
- 63 840 Joy$: Van De Velde Gerda
- 6 203 Joy$: Bernard Jérôme
- 5 506 Joy$: Bertoeux Cyrille
- 5 420 Joy$: Bourgeois Gaël
- 5 142 Joy$: Nique Bruno

Lot n°4 : 1 jeu "Ninja Warriors" sur Super Nintendo
- 7 162 Joy$: Sauer Olivier
- 6 969 Joy$: Pourtier Mickaël
- 6 934 Joy$: Julienta Franck
- 6 772 Joy$: Jouhaud Christophe
- 6 500 Joy$: Zigrossi Nicolas

LE RÈGLEMENT

1. Les aliens étant sans pitié, les mises envoyées ne seront jamais retournées. Seule la ou les mises les plus élevées remporteront le lot.

2. [illegible] rempli. Vos nom, prénoms et adresse doivent impérativement y figurer sous peine d'élimination. [illegible] Independance Day.

3. Les membres organisateurs de la joybank, ainsi que leur famille sur sept générations, ne peuvent participer. Sinon, c'est de la triche.

4. [illegible] indiquez sur le bulletin réponse qu'un seul nom. Rencontrez donc un troisième type pour que l'enchère soit plus élevée. Les aliens n'ont cependant pas le droit de participer, la Joybank [illegible]

5. Les aliens étant pervers par nature (souvenez-vous de Predator), Joypad veille à ce que les faux billets soient détruits. David Vincent sait qu'ils sont là, et il veille.

6. [illegible] être envoyés à Joypad, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy, Planète Terre, afin qu'on ne confonde pas [illegible]

7. Les résultats de cette joybank seront publiés un jour et, plus précisément, dans le Joypad n° 63.

8. [illegible]

9. [illegible] piège ! David Vincent sait que l'article 9 n'existe pas dans notre galaxie.

10. [illegible] être utile. Songez à l'encre de seiche qu'il a fallu [illegible] aux arbres qu'il a fallu abattre pour le faire. [illegible]



LOT N°1
7 GARAGE KITS EVANGELION INÉDITS EN EUROPE !
1 SEUL GAGNANT
MISE A PRIX 4000 JOY$
OFFERTS PAR M. ZLU

Les garage Kits, ce sont ces figurines à monter soi-même, ces maquettes très prisées au Japon. Vous connaissez sans doute d'ores et déjà celles d'Alien ou de Predator, de Terminator et de Freddy Kruegger. Eh bien voici les modèles Evangelion. Inutile de vous dire qu'ils valent une petite fortune, d'où la mise à prix. Avis aux amateurs de maquettes et de collection. Pour savoir comment ça marche demandez à Greg sur le 3615 JOYPAD.

LOT N°2
7 MANGA EVANGELION EN VO
1 SEUL GAGNANT
MISE À PRIX 1000 JOY$
OFFERTS PAR M. ZLU

On ne comprend pas toujours tout, mais il faut dire que c'est du collector... sept Manga Evangelion en japonais pour les fous de Japon et de M. Zlu. Enfin, surtout du Japon car, par manque de temps, M. Zlu n'a pu dedicacer ces ouvrages. Et puis, comme il rédige actuellement une biographie de Bernard Menez, M. Zlu est très occupé. Alors...



LOT N°3
LES GOODIES EVANGELION
1 SEUL GAGNANT
MISE A PRIX 1000 JOY$
OFFERTS PAR M. ZLU

Incroyable ce qu'ils sont capables de faire au pays du Soleil-Levant. Vous trouverez dans ces véritables pochettes-surprises une serviette de bain Evangelion, des disques de la série, des autocollants, une trousse à stylos, les livres résumés de la série, des cartes de collection.. Il ne manque que la 4L Evangelion. Ah? J'apprends à l'instant que Bernard Menez pourrait bien incarner l'un des héros de la série dans une prochaine adaptation cinématographique. A suivre...



LOT N°4
LE CD CHRISTMAS NIGHTS
15 GAGNANTS
MISE A PRIX 200 JOY$
OFFERT PAR SEGA FRANCE

Après l'événement de fin d'année sur Saturn, Sega offre aux lecteurs de Joypad le CD de Christmas Nights, afin qu'ils découvrent les nouveaux niveaux de jeu. Comme vous l'aviez remarqué dans le Joypad n° 60, une erreur s'était glissée dans nos lignes, le texte ayant été tronqué par des petits lutins. Rassurez-vous, ils ont été pendus. Bref, voilà, pour vous, un CD pour des heures de découverte et de jeu.



(BON À DÉCOUPER ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 janvier 1997)

à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy cedex

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

MISE À PRIX LOT N°1 : .... MISE À PRIX LOT N°2 : .... MISE À PRIX LOT N°3 : .... MISE À PRIX LOT N°4 : ....

TOTAL DES MISES : .... VOTRE CONSOLE : ....

JOYPAD ACHAT

Les bons plans pour acheter intelligent

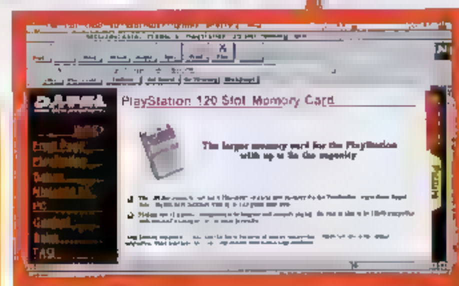
Jouer à Final Fantasy VII, Fighters Megamix ou encore Dark Forces avant tout le monde, et sans avoir le moindre pote à l'AM#2 ou au QG de Sony, c'est possible. Le remède miracle se nomme import. Plus tolérée qu'encouragée par les éditeurs et constructeurs, cette industrie parallèle n'est pas sans pièges et c'est pourquoi, en tant que défenseurs de la veuve et de l'orphelin, nous allons vous expliquer les pièges à déjouer. Parce que si on vous laissait faire...

LES FICELLES DE L'IMPORT

Les français, y'a rien à faire. Faut qu'ils traînent, se fassent attendre voire prier, pour sortir un jeu. Pendant ce temps, les japonais ou les américains l'ont déjà depuis six mois dans les rayons de leurs magasins. Parfois, on tombe carrément dans le surnaturel, avec d'excellents jeux comme Mario RPG, qui ne sortent pas du tout en Europe. Et pourtant, le jeu étant sorti aux États-Unis, une version anglaise, donc commercialisable en France, existe. La raison est plutôt obscure (le géant Nintendo, ou ex-géant, met un point d'honneur à sortir tous ses jeux en français). Comme dirait l'autre, Nintendo a ses raisons que la raison ignore. Mais pour jouer à cet excellent titre, il reste l'import. Et là, il existe quelques trucs à connaître.

• AVOIR LA BON

Prendre une longueur d'avance sur le commun des mortels, c'est facilement réalisable avec l'import. Encore faut-il avoir la bonne console. En effet, pour des raisons commerciales évidentes, les constructeurs ont fait en sorte que les jeux japonais ne marchent pas sur les consoles françaises, pas plus que les jeux américains sur les consoles anglaises. On appelle ça «préserver les ventes» dans les milieux branchés thunes. Il existe alors deux solutions. La première, c'est d'avoir une console japonaise ou américaine, qui peut être achetée à l'occasion d'un voyage ou dans un magasin spécialisé dans l'import. Cela implique aussi d'avoir le transformateur pour passer le courant de 220V à 110V, sous peine de voir la petite merveille partir en volutes grisâtres. L'autre possibilité, c'est de se débrouiller avec un adaptateur dit «universel». Il en existe pour la Megadrive, pour la Super Nintendo, pour la Saturn et pour la PlayStation. Ah ben non, tiens, pas pour la PlayStation... Mais ça, nous le verrons dans quelques lignes...

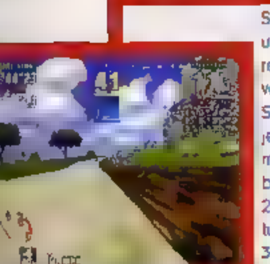


Il existe de nombreux adaptateurs, mais le constructeur Datel est un des plus fiables

• AVOIR LE BON TÉLÉVISEUR

Comme vous le savez peut-être, chers lecteurs, toutes les TV n'acceptent pas tous les appareils. Aux États-Unis et au Japon, le système utilisé pour les consoles et les téléviseurs est le NTSC, un format 60 Hz qui tourne à 30 images/secondes. En France, le format utilisé est le PAL/SECAM qui tourne lui à 25 images/secondes et à une fréquence de 50 Hz. D'où incompatibilité. Il se trouve toutefois que certains téléviseurs vendus en France l'acceptent (le haut de gamme en règle générale). Donc, avant de vous acheter une console en import, qu'elle soit Sony, Sega ou Nintendo, vérifiez bien que votre téléviseur soit compatible NTSC. Si ce n'est pas le cas, il existe une solution. Les télévisions, du moment qu'elles n'ont pas dix ans d'âge, acceptent toutes le RGB sans problèmes. Or, il se trouve que chaque console qu'elle

UN BUNDLE HEUREUX !



Sega vient de mettre sur le marché une configuration Saturn fort heureuse. Pour le prix de 1590 francs vous pouvez en effet vous offrir une Saturn avec une manette, plus le jeu Sega Rally (probablement le meilleur jeu Saturn) inclus dans la boîte. Ce qui fait en gros le jeu à 200 francs. Une excellente opportunité pour découvrir le monde des 32 bits salon Sega.

LA NAÏVETÉ DES PREMIÈRES PLAYSTATION

Il existe un autre moyen, lorsque l'on possède une PlayStation PAL (européenne donc), de lire des CD américains ou japonais. Il suffit de placer un CD PAL, d'attendre la fin du logo PlayStation, le temps que la console identifie l'origine du CD, et de mettre le CD NTSC. Hélas, la manipulation n'est possible que sur la première série de PlayStation vendues en France (à peu près 30 000 exemplaires). Comment savoir si la vôtre accepte l'astuce ? Simplement en regardant au dos si le numéro de série est le SCPH-1002. Si c'est le cas, jack-pot ! La manipulation marche aussi sur les américaines (SCPH-1001) et sur les japonaises (séries SCPH-1000, SCPH-3000, et SCPH-3500). Si vous n'avez aucune de ces consoles, il vous reste toujours le marché de l'occasion pour essayer d'en dégotter une !

soit ougandaise, malienne, japonaise ou américaine, possède une sortie RGB (à l'exception de la N64, ce qui nous importe peu, vu qu'officiellement, elle n'existe pas en import). Pour la PlayStation le problème est simple puisqu'il suffit de se procurer le câble RGB, pour que tout roule. Par contre, les autres consoles nécessitent une magouille qui doit être exécutée par quelqu'un au fait des bidouillages électroniques. Les magasins de jeux sont en principe capables de le faire.

• AVOIR LE BON ADAPTATEUR

Si les Game Gear et Game Boy ne nécessitent pas d'adaptateur, il n'en va pas de même des consoles dites de salon. La Megadrive, la Saturn et la Super Nintendo ont en effet à leur disposition des adaptateurs pour faire tourner les jeux américains ou japonais sur les consoles françaises. S'il existe une multitude d'adaptateurs de tous poils, peu sont vraiment fiables. Il existe des marques de confiance comme Datel, une boîte anglaise à qui l'on doit l'Action Replay. Ce dernier, justement, fait partie de ces appareils. Car en plus de vous aider à tricher dans vos jeux, les menus de cette cartouche vous proposent de lire les jeux japonais, américains ou européens. Sachez tout de même que ce petit joujou coûte la bagatelle de 350 F environ. L'autre cartouche est sobrement baptisé «Adaptateur Universel», et, s'il en existe de plusieurs marques, celle de Datel reste la plus fiable. Le prix peut aller de 50 à 100 francs pour les 16-bits, et va tourner aux alentours des 150 francs pour la Saturn. Quant à la PlayStation, elle est conçue de telle manière qu'aucun adaptateur n'est parvenu à percer ses mystères. Tout n'est cependant pas perdu...

L'IMPORT, PLUS TOLÉRÉ QU'AUTORISÉ PAR LES ÉDITEURS ET CONSTRUCTEURS, PERMET AUX FANS DE JEUX DE DÉCOUVRIR DE GRANDS TITRES EN AVANT PREMIÈRE.

• AVOIR LE SENS DU BRICOLAGE

Si vous possédez une console PAL française, mais que vous vous refusez à acheter un adaptateur, il existe toujours un moyen de bricoler les consoles pour leur faire accepter n'importe quel format. C'est surtout la PlayStation et la Saturn qui sont concernées. En effet, de nombreux magasins ont maintenant la possibilité de greffer un «chip» - une puce - sur chaque console, de manière à leur faire accepter tous les formats de jeu, c'est-à-dire européens, japonais et américains. Cette manipulation coûte aux environs de 300 francs, et que ce soit à Paris ou en province, il est assez facile de procéder à cette mini-opération chirurgicale. Je dois toutefois vous préciser qu'il existe deux générations de puces. Tandis que la seconde ne pose aucun problème, on a décelé parfois sur les PlayStations switchées de la première génération des dysfonctionnements. Aussi, avant d'envisager une modification, réfléchissez-y à deux fois.

Du côté de Taïwan, on est très fort. On surveille la sortie d'un jeu, et dès qu'il est en magasin, on l'achète, on copie le jeu, on imite la boîte et on inonde le marché. Le tout sans garantie de qualité ou de quoi que ce soit. Le fait est que certains magasins distribuent, parfois à leur insu, des jeux piratés. Quoi qu'il en soit, made in Hong Kong, Taïwan ou France, si vous achetez un jeu piraté, et qu'il se révèle défectueux, ou inutilisable sur votre console, vous n'aurez que vos yeux pour pleurer. Le seul hic, c'est qu'il est très difficile de faire la différence entre une copie et un vrai jeu. Seule une anomalie technique ou une jaquette de jeu mal imitée (ou parfois photocopiée !) pourront vous mettre la puce à l'oreille.

• AVOIR UN PORTE-MONNAIE GARNI...

Les jeux, qu'ils soient sur cartouche ou sur CD-ROM, ne sont pas particulièrement donnés. Mais dès que l'on achète en import, il faut s'attendre à des coûts encore plus élevés, que ce soit pour une console ou un jeu. Pour un jeu moyen en import, comptez 400 francs minimum, et pour un bon jeu, certaines boutiques ont une imagination sans limites. Reste le cas de la Nintendo 64 (Cf. encadré).

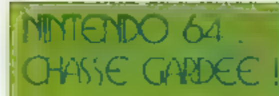
• AVOIR DU BON SENS...

Il est une évidence qui doit être précisée, au cas où... Si vous ne pigez pas un mot d'anglais ou de japonais, certains jeux ne poseront pas ou peu de problèmes (jeux de course, de tir ou de sport, par exemple). Par contre, les jeux de rôles ou d'aventure sont beaucoup plus difficiles, puisque les dialogues et les informations écrites sont essentielles pour le jeu. Alors posez-vous la question avant de vous précipiter sur Final Fantasy VII en japonais... Mais ça, nombre d'entre vous étaient déjà au courant.

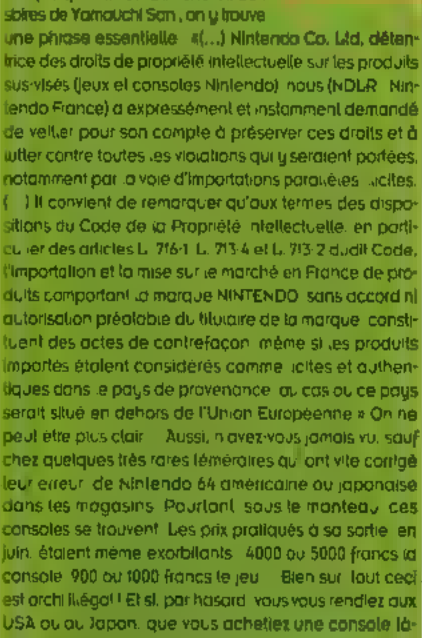
Inspecteur Gadget



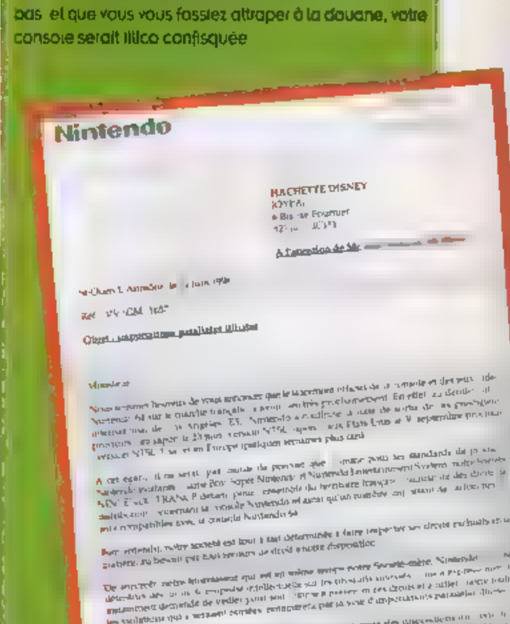
...à l'import, certains riches et débrouillards petits malins ont pu jouer à Tekken 2 six mois avant tout le monde...



NINTENDO 64 : CHASSE GARDÉE !



Oh oui, la chasse est gardée du côté de la Nintendo 64, la console qui n'en finit plus de se faire attendre. Si la «petite merveille» est sortie au Japon le 23 juin 1996 et aux États-Unis le 30 septembre 1996, le vieux continent est à la traîne. La mise en vente de la N64 en Europe est programmée pour le 1er mars 1997. C'est pourquoi, connaissant la rapidité avec laquelle les magasins de jeux importent des produits, Nintendo a décidé de mettre en garde quiconque oserait importer les jeux et/ou les consoles en France. Pour ce faire, Nintendo France a fait parvenir aux magasins et aux rédactions une petite lettre, en date du 12 juin 1996, tout à fait claire et précise. Hormis les quelques boutades chères aux sbires de Yamauchi San, on y trouve une phrase essentielle : «(...) Nintendo Co. Ltd, détentrice des droits de propriété intellectuelle sur les produits sus-visés (jeux et consoles Nintendo) nous (NDLR : Nintendo France) a expressément et instamment demandé de veiller pour son compte à préserver ces droits et à lutter contre toutes les violations qui y seraient portées, notamment par la voie d'importations parallèles illicites. (...) Il convient de remarquer qu'aux termes des dispositions du Code de la Propriété Intellectuelle, en particulier des articles L. 716-1, L. 713-4 et L. 713-2 dudit Code, l'importation et la mise sur le marché en France de produits comportant la marque NINTENDO sans accord ni autorisation préalable du titulaire de la marque constituent des actes de contrefaçon, même si les produits importés étaient considérés comme licites et authentiques dans le pays de provenance au cas où ce pays serait situé en dehors de l'Union Européenne.» On ne peut être plus clair... Aussi, n'avez-vous jamais vu, sauf chez quelques très rares téméraires qui ont vite corrigé leur erreur, de Nintendo 64 américaine ou japonaise dans les magasins. Pourtant, sous le manteau, ces consoles se trouvent. Les prix pratiqués à sa sortie, en juin, étaient même exorbitants : 4000 ou 5000 francs la console, 900 ou 1000 francs le jeu... Bien sûr, tout ceci est archi illégal ! Et si, par hasard, vous vous rendiez aux USA ou au Japon, que vous achetiez une console là-bas, et que vous vous fassiez attraper à la douane, votre console serait illico confisquée.



Nintendo

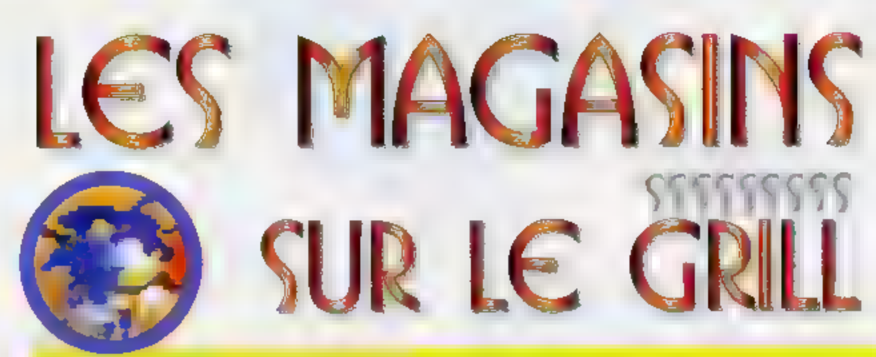
HACHETTE DISNEY
JOYPAD

JOYPAD ACHAT

$ Les bons plans pour acheter intelligent



Les menaces n'ayant eu aucun effet sur nous, c'est la fleur au fusil que nous avons poursuivi nos investigations dans les boutiques françaises. Comme le mois dernier, nous avons testé sans concession des magasins, ce qui nous vaudra à n'en pas douter quelques inimitiés... Mais que ne ferait-on pour vous informer des meilleurs (ou des pires) plans ?



LES MAGASINS SUR LE GRILL

DOCK GAMES
9, RUE RÉMOULEURS, 03100 MONTLUÇON



Au moins, vous ne serez pas harcelé par les vendeurs dans ce magasin ! Après plusieurs minutes à tourner, virer et regarder partout, aucun membre de la boutique ne m'avait dit le moindre mot. J'attends toujours mon «Bonjour» et mon «À bientôt !» C'est donc par téléphone que j'ai pu juger leurs conseils, qui sont bien dispensés. On ne vous prend pas pour un pigeon. Côté jeu, le choix est plutôt limité, puisque des grands titres incontournables n'étaient pas en rayons, comme Formula One ou Crash Bandicoot par exemple. Pas brillant sur ce point, car on ressent vraiment en y entrant le grand frisson qu'a connu Amündsen quand il a mis le pied sur la banquise. Et en import, c'est du domaine de la quatrième dimension... Les prix, ce sont ceux de Dock Games, c'est-à-dire pas vraiment les meilleurs du marché que ce soit en reprise ou en vente de jeux d'occasion, et en jeux neufs. Seul point positif du magasin : des exemplaires des magazines de jeux sont à la disposition des visiteurs.

WARP ZONE
31, RUE PIERRE BROSSOLETTE, 92300 LEVALLOIS-PERRET



En fonction des arrivages de jeux, ce magasin peut être fort sympathique. L'accueil et les conseils prodigués y sont toutefois meilleurs que les prix ou le choix, qui sont corrects, sans être démoniaques (369 F pour une nouveauté PlayStation). C'est le genre de magasin dans lequel on peut discuter des dernières nouveautés avec l'équipe et faire son choix en toute connaissance de cause sans risquer d'avoir été berné. Comme la plupart de ses confrères, le magasin pratique les reprises de jeux anciens. Toutefois, les jeux 16-bits ne sont plus achetés cash par la boutique ; ils peuvent juste faire l'objet d'un échange majoré de 50 francs (un jeu ancien + 50 francs = un jeu d'occasion offert). Même système pour les 32-bits, si ce n'est que dans ce cas, vous pouvez également échanger vos jeux contre des espèces sonnantes et trébuchantes. Sachez toutefois que les prix de reprise ne sont pas extraordinaires (environ 130 ou 140 francs pour un bon jeu), et que l'échange y est donc conseillé. Enfin, quelques magazines de la presse spécialisée peuvent être consultés.







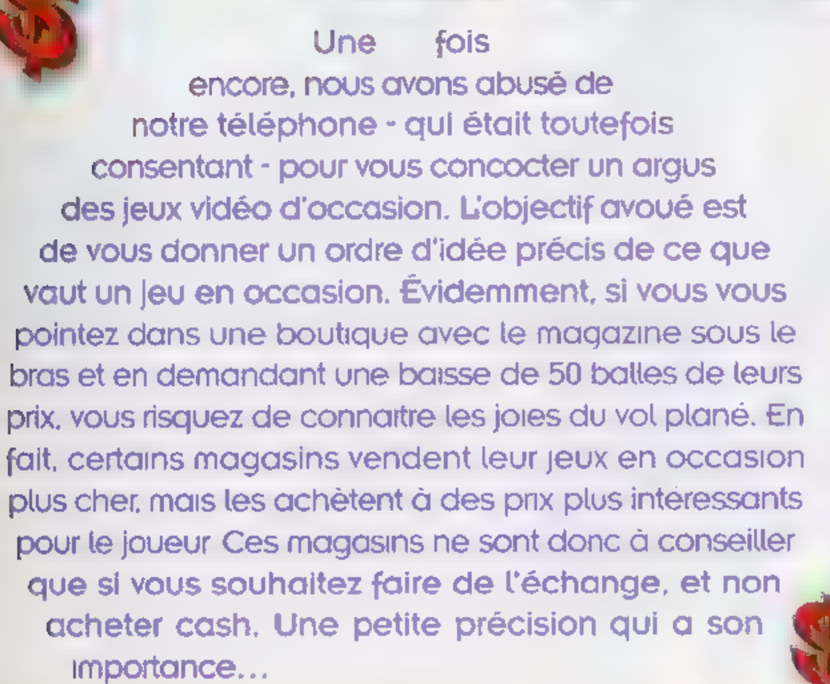
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
01 46 33 68 68
75005 PARIS
01 43 29 59 59
56 Bd St Michel
75006 PARIS
01 43 25 85 55
75116 PARIS
01 44 05 00 55
N20 - 92160 ANTONY
01 46 665 666
94000 CRETEIL
01 49 81 93 93
01 43 901 901
NATIONALE 3
01 48 441 321
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
01 39 50 51 51
Centre Commercial CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
01 64 26 70 10
93200 St DENIS
01 42 43 01 0
NOUVEAUX MAGASINS !
SCORE GAMES
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
03 44 20 52 52
19 RUE DES JACOBINS
Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
03 22 97 88 88
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
05 49 50 58 58
14 rue Temponières
angle 1 rue St Rome
31000 TOULOUSE
05 61 216 21
6 RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
01 53 320 320
Centre Cial PARINOR
93606 AULNAY/BOIS
01 48 67 39 39
Centre Cial LES 4 TEMPS
01 47 73 00 13
25F DE REDUCTION SUR LES JEUX D'OCCASION ET SUR PRESENTATION DE CETTE PUB
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)
NEW !
ISS DELUXE/MD + BALLON 299
ISS DELUXE/PSX 349
HIT !
NOUVEAU DBZ SAT/PSX 369
NOUVEAU DBZ SNIN 449
349 F
NBA IN THE ZONE 2 PSX
329 F
KING OF FIGHTER 95 PSX
369 F
SOUL BLADE PSX
329 F
JET RIDERS PSX
349 F
COOL BOARDERS PSX
329 F
2 X-TREME PSX
279 F
NHL FACE OFF 97 PSX
349 F
DESTRUCTION DERBY 2 PSX
369 F
SONIC 3D BLAST SAT
499 F
DAYTONA 2 + VOLANT
SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !
MEGADRIVE
JEUX MEGADRIVE D'OCCASION
SUPER NINTENDO
SATURN
JEUX SATURN D'OCCASION
ACCESSOIRES SATURN
NOUVEAUTES SATURN
SONY PLAYSTATION
ACCESSOIRES PLAYSTATION
NOUVEAUTES PLAYSTATION
JEUX PLAYSTATION NEUFS
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION
COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +
MINITEL : 36.15 SCORE GAMES
VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
COMMANDES FAX : 01 53 320 321
NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686
TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES
INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686
HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES
SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +
LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !
DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT
Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville
Tel
Date de naissance
Code Client
JEUX
Console
Neuf
Occasion
PRIX
Chèque :
Mandat :
Carte Bancaire N° :
Expire le ....../
Signature :
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F)
CONSOLE 60F
30F
TOTAL A PAYER
LIVRAISON 24H CHRONO

JOYPAD ACHAT

$ Les bons plans pour acheter intelligent $




QUE FAUT-IL PAYER POUR VOS JEUX D'OCCASION?



Une fois encore, nous avons abusé de notre téléphone - qui était toutefois consentant - pour vous concocter un argus des jeux vidéo d'occasion. L'objectif avoué est de vous donner un ordre d'idée précis de ce que vaut un jeu en occasion. Évidemment, si vous vous pointez dans une boutique avec le magazine sous le bras et en demandant une baisse de 50 balles de leurs prix, vous risquez de connaître les joies du vol plané. En fait, certains magasins vendent leur jeux en occasion plus cher, mais les achètent à des prix plus intéressants pour le joueur. Ces magasins ne sont donc à conseiller que si vous souhaitez faire de l'échange, et non acheter cash. Une petite précision qui a son importance...

	PRIX 1*	PRIX 2*
SUPER NINTENDO		
Zelda 3	145	149
Earthworm Jim 2	187	199*
ISS Deluxe	268	249
Street Racer	165	149
Tintin au Tibet	183	149
MEGADRIVE		
Aladdin	128	100
Light Crusader	182	149
Sonic 3D	254	249
Pinocchio	245	249
Flashback	130	129
PLAYSTATION		
Tekken 2	278	299*
International Track & Field	216	210
Formula One	266	249
Worms	188	190**
The Need for Speed	206	200
SATURN		
Exhumed	252	249
Panzer Dragoon 2	232	249*
The Story of Thor	248	249
Nights (avec paddle 3D)	285	290
Nights (sans Paddle 3D)	219	199
Magic Carpet	200	199

* Prix 1 : Prix moyen constaté
* Prix 2 : Prix maximum conseillé

* Pour ces jeux, les magasins proposent dans leur ensemble le même prix. Il se trouve toutefois quelques magasins pour les vendre moins chers, d'où une moyenne inférieur à notre estimation.
** N'oubliez pas que Worms existe dans la compil. pour PlayStation Ocean-Infogrames-NRJ, qui contient : Worms, True Pinball et Jack is Back (vendue uniquement chez Carrefour avec un prix indicatif de 400 francs). De même, les Duos Ocean-NRJ pour Saturn et PlayStation contiennent Worms et True Pinball (prix indicatif : 350 F).

Le calcul des prix a été effectué sur une base de 20 magasins spécialisés répartis sur toute la France (Paris, Marseille, Bordeaux, Tours, Lyon, Lille, Nantes, Strasbourg, Limoges, Montpellier, Chateauroux, Bastia, Dijon, Clermont-Ferrand, Rennes, Rouen et Grenoble). Le prix moyen a été calculé sur la base des prix communiqués, dont on a défalqué le plus élevé et le plus bas. Quant aux prix conseillés, ils correspondent à un prix généralement constaté, et vous indiquent qu'à ce prix là ou à un prix inférieur, vous pouvez trouver ces titres d'occasion.

N.B. 1 : Merci à tous les magasins qui ont collaboré à cet argus.
N.B. 2 : Ces prix correspondent aux versions françaises officielles des jeux.

SEGA EN BAISSE...

Il est de plus en plus fréquent, dans les magasins, de constater que Sega n'a pas la côte. D'abord avec sa Megadrive, dont les jeux ne trouvent pas toujours preneurs. Certaines boutiques ont en effet des stocks de jeux sur les bras, et décident d'arrêter la Megadrive une fois ces jeux écoulés. Pire même : il se trouve des magasins qui ont cessé la vente de jeux Saturn d'occasion, puisque le rendement était trop faible. Autrement dit, les jeux Saturn étant peu nombreux et peu demandés, les magasins ont stoppé les reprises de jeux pour la 32-bits de Sega. Ils continuent cependant le neuf. Cela dit, cette désaffection ne touche pas uniquement Sega, puisque la Super Nintendo est elle aussi en disgrâce auprès de certains magasins (de plus en plus nombreux), qui ont pris la décision de ne plus reprendre ni vendre de jeux d'occasion SNIN. Et quand on sait que les jeux neufs sur Super Nintendo sont aussi rares que les neurones dans le cerveau de Brigitte Bargeot...



PETIT RAPPEL...

Voici les prix généralement constatés des consoles d'occasion 16-bits et 32-bits :
Megadrive avec deux manettes et un jeu (Sonic en règle générale) : 250 F
Super Nintendo avec une manette : 300 F
Saturn avec une manette : 1000 F
PlayStation avec une manette et le CD de démo : 1000 F.

Saute dans l'univers magique de

WHIZZ™

- Présentation en 3D isométrique.
- Grande variété d'énigmes dans chaque monde.
- Graphismes et effets sonores très originaux.
- Grande jouabilité et variété de jeu.
- Multiples bonus et environnements cachés.
- Aventure contre la montre à vous couper le souffle !

Whiss est un jeu de plate-forme en 3D isométrique débordant d'humour. Effets spéciaux et imagination sans limite en font un jeu d'exception.
Déplaces d'une manière omnidirectionnelle Whiss, le lapin apprentis magicien, tout au long de niveaux remplis de gags, de pièces cachées et d'énigmes.
Attention ! Le temps est limité !
Pour finir les nombreux stages déjoues les pièges et trouves le chemin le plus rapide. Un concept tout à fait original, une réalisation en 3D isométrique superbe et une jouabilité qui font de Whiss un jeu unique à posséder absolument !



310 avenue Daniel Perdrigé
93370 Montfermeil - France
Tél. : 01 43 32 10 92

Également disponible







WILD GUNS

PREHISTORIK MAN



LAMBORGHINI

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

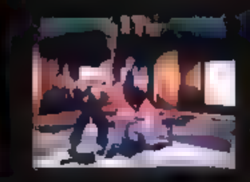
ENTERTAINMENT SYSTEM

A trop admirer le mouvement vous n'allez rien voir arriver.

TOBAL No.1

Sony Game Line: 08 36 68 22 02*.

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

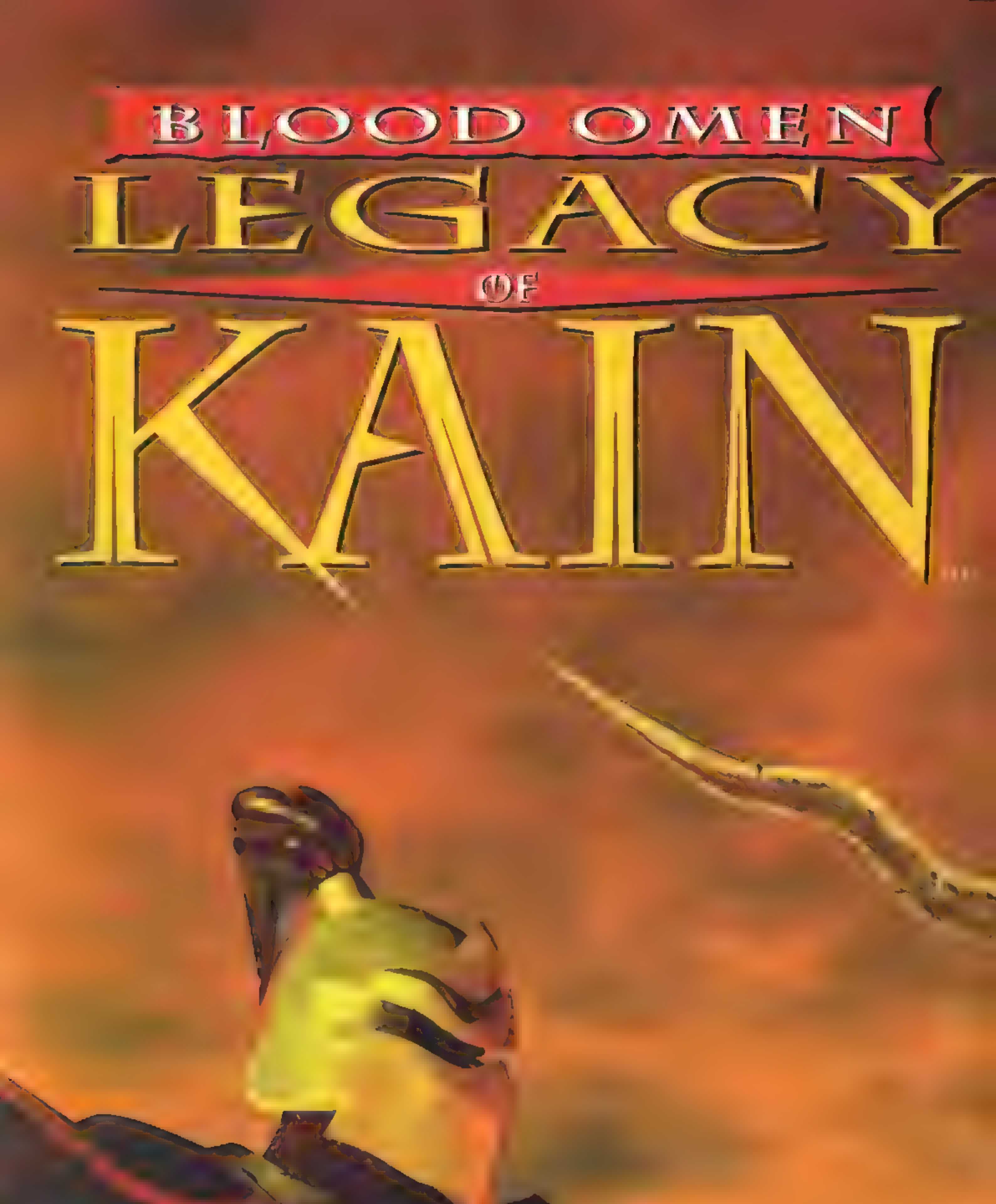








NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES


BLOOD OMEN
LEGACY
OF
KAIN




BMG
INTERACTIVE
CRYSTAL
DYNAMICS™
consoles
Joypad




TONGUE
23
04
KONAMI ®
le mag des consoles
Joypad
Konami ® is a registred trademark of Konami Co Ltd. Road Rage ® is a trademark of Konami Co Ltd. © 1996. Konam





R
BATTERY
04


千客万来
恵比須
商店街
安売り王